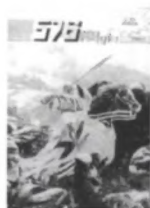
576 KByte

C-64 AMIGA

1991/12

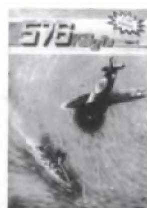


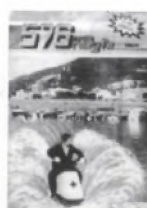

1990/1


1990/2


1990/3


1990/4


1990/5


1990/6


1990/7



1991/1



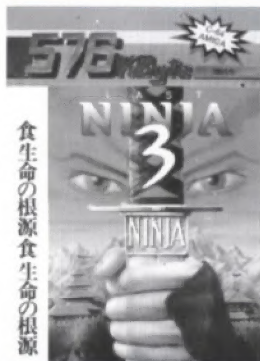
1991/2



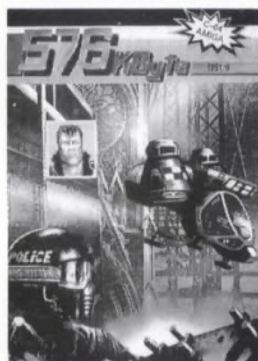
1991/3



1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



1991/10



1991/11

Új olvasóink!

Az 576 Kbyte visszamenőleg az első számtól is megvásárolható

I. Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400,– Ft-ért
II. Az 1991-ben megjelent 6 szám (januártól–júniusig) 400,– Ft-ért kedvezményesen megvásárolható
III. Ez már szuperkedvezmény 1990 májustól–1991 júniusig (13 szám!). Csak 650,– Ft-ért kedvezményesen megvásárolható
IV. Aki egyes számokat vásárol az 1991/6 számig 65,– Ft/példány áron kaphatja meg!

Postacím: COMGAME GMK
1389 Budapest, Pf. 132.

*Minden kedves olvasónknak kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet kíván az **576 Kbyte** szerkesztősége!*

TARTALOM

576 Kbyte

1991/12. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Fedélgrafika:
Temesvári Ferenc (Temi)
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

ISSN 0865–8226
Novotrans Nyomda '91 • Felelős vezető: Várlaki Imre

A szerkesztő jegyzete

Ismét közeleg az év vége. Stábunk egy kis számvetést készitett és úgy érezte, hogy az olvasók sok-sok javaslatát igyekezett beépiteni a lapba, és sikerült tovább formálni, alakitani az 576 Kbyte-ot – hogy egyre inkább megérje az árát. Apropó ár. Sajnos az is az esztendő eseménye volt, hogy kénytelenek voltunk emelni a lap árát, de úgy tapasztaljuk, hogy megértéssel fogadtátok ezt a kevésbé kellemes fejleményt is. Örültünk az előfizetési akciónk sikerének. A vártnál is több új előfizető jelentkezett szerkesztőségünknél és jó szívvel sorsoltuk ki a megérdemelt nyereményeket a szerencséseknek. Ezúton is gratulálunk a nyerteseknek!

A jövő évben is tervezünk hasonló akciókat.

Engedjétek meg, hogy egy kicsit ünneprontó is legyek. Mi jóhiszeműek voltunk, amikor sokan közületek visszamenőleg rendeltek tőlünk újságokat. Elküldtük a lapokat és tettünk mellé egy csekket, hogy az árát ezen lehessen befizetni címünkre. Nos, ez több esetben sajnos nem történt meg, így ez úton is kérünk minden adósunkat, hogy legkésőbb december 31-ig fizesse be az elmaradást. Azt tervezzük, hogy a januárban megjelenő számunkban – minden megjegyzés nélkül megjelentetjük ezt a listát olvasóink – (olvasóink nevét, címét, tartozásuk összegét). Ezt azért tesszük, mert úgy gondoljuk csupán feledékenységről van szó.

Végül más témáról! Remélem mindenkinek tetszik az új címlap-grafika. Ezúton is bemutatom új grafikusunkat TEMI-t, aki nemrég csatlakozott az 576-hoz és még sok remek grafikát készít. Kérjük írjátok meg véleményeteket a grafikáról!

Befejezésül mindenkinek kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet kívánok az egész stáb nevében

Hírek

Nem tudtam megállni, hogy ne a kedvencemmel kezdjek: olvasóink azt már tudhatják mindig aktualitásokat találó híradásainkból, hogy készül a „Nyolcadik utas: a halál" harmadik része, az **ALIEN 3**. A film története dióhéjban: Ripley kényszerleszállás után egy eldugott bolygón találja magát, melyről kiderül, hogy a „Társaság" lepusztult börtön-kolóniája kapott helyet rajta. Kevés rab, mégkevesebb őr, nulla lőfegyver. Hogy-hogynem az idegenek is feltűnnek az egybegyűltek között, s kezdetét veszi a borzalom. Érdekes, hogy míg az első részben alig, a másodikban pedig csak pillanatokra láthattuk a szörnyeket, itt teljes alakjukban „megcsodálhatjuk" őket, hiszen minden méretben és formában megjelennek majd (félek, hogy így az eddigi külsejükkel kapcsolatos bizonytalanság elveszti varázsát). A játékról még nem sokat tudunk, de az biztos, hogy abban lesznek lőfegyverek, méghozzá a lángszórótól az impulzusfegyverig minden (erre a PROBE/MIRRORSOFT külön engedély kapott a 20TH CENTURY FOX-tól). A grafikusok állítólag napokat töltöttek az eredeti makettek között, hogy még élethűbb legyen a játék grafikája. A programból nincs, a filmből van képünk (Amiga, C–64). A másik filmújdonság, melyről szólunk a **TURTLES 2**. Az első játék gyér sikere után a MIRRORSOFT a PROBE-ot kérte fel a program elkészítésére, amely ezúttal a sikeres KONAMI arcade gép átirata lesz. Fotónkra pilanatva mindenki beláthatja, hogy ez egy igazán szép játéknak ígérkezik. Állítólag a játéktermi gép minden apró részlete belekerül, kivéve az egyszerre négy játékos üzemmódot (pedig már létezik Amigához a +2 joystick bővítő, amellyel az irányítás megoldható lenne). A zenét maestro Jeroen Tel készíti, aki a Maniacs of Noise tagja volt. Az arcade gép egyébként ki volt állítva az őszi BNV-n, ahol Zolle-val volt alkalmunk kipróbálni. A lényeg két pályára oszlott: 1 – minél gyorsabban nyomkodni a tűzgombot, s lehetőleg elkerülni az ellenfeleket; 2 – egy balról-jobbra scrollozó szinten gördeszkáról felugrálva lecsapkodni a mini helikopteres(?) fickókat.

Furcsa, de a **TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY** című film még egy játék alapjául szolgál majd. Egyelőre csak a játéktermi változat készül, a WILLIAMS jóvoltából, de 1992-ben már számíthatunk a computer átiratokra is. Hogy ki készíti őket, még nem tisztázott. A program Operation Wolf stílusú lövöldözős őrület lesz. Szerintem most érkeztünk el oda, hogy híreinkben kalandjáték újdonságnak kell következnie, egyébként a stílust kedvelők népes tábora elhajítja az újságot: nos a DELPHINE, akinek legutóbbi játéka a Cruise for a Corpse volt, most az ANOTHER WORLD című csodát készíti (ezt már tudtuk), s most pár info-t kiszivárogtatott róla. Természetesen a program tele van újdonságokkal, pl. a grafika most már teljes egészében polygonokat használ, ezért a játék kinézete kissé szokatlan. Minden „vektorgrafikás" stílusban rajzolódott, még az előlények is! A polygonos rendszer egyébként tökéletesen alkalmas pl. arra, hogy az objektumokra jól rá lehessen közelíteni, vagy látványosan lehessen mozgatni őket. A történetben a fiatal Lester szerepét kapjuk, aki egy furcsa gépen dolgozik laborjában, amikor is egy villám csap a masinába – Lester pedig egy különös új világban találja magát. A játék elején percekig tartó, végig animált csoda-intro lesz, amely mindössze csak kb. 95 Kbyte, s a normál bitmap-es megoldással egy egész disc-et is elfoglalna. A játék talán már '91 decemberében megjelenik.

Rövid, de sokak számára fontos hír, hogy végül is a régóta várt ELITE 2 elkészítési jogát a KONAMI szerezte meg, a játék már készül. Hogy sport újdonságról is szóljunk: az ELECTRONIC ARTS készíti az ABC sorozat legújabb tagját, a **WINTER SPORTS GAMES-t**. A szokásos sí-bob sportágak benne lesznek, s még sok más is, amiről egyelőre nem tudunk. Aki in-



TERMINATOR 2


ALIEN 3


TURTLES 2



LURE OF THE TEMPTRESS



TWILIGHT

kább a labdájához vonzódik, az ne szalassza el az ANCO nagy áttörési kísérletét, a TIP OFF-ot, amely a kosárlabdajátékok Kick Off-ja kíván lenni. Nehéz lesz! Az örökzöld téma, a „jövőbeli sportok várható formája" most éppen a CORE programozóit ihlette meg, mert **RETRO** nevű munkájuk valami Speedball-hoz hasonló dolog lesz. Lényege: egy hatalmas arénában a védőruhába öltözött játékosok, hátukon rakéta felszereléssel kosárlabdaszerű sportot űznek, s közben bőszen püfölik egymást. A grafika azért érdekes, mert teljes képernyős, a különböző adatok pedig az „üvegre" vannak kivetítve kb. úgy, mint ahogyan azt a szimulátorokban megszokhattuk (pl. F–19). Nagy fába vágta a fejszéjét a VEKTOR GRAFIX. Most éppen egy szimulátoron dolgoznak, a **DEATH OR GLORY-n.** A játékban többféle teljesen eltérő környezetben repkedhetünk, pl. a Falkland-i csatában, vagy az Első Világháborúban. Lehetőség lesz egyszerre több gépet is irányítani, vagy „mixelni" a dolgokat, azaz mondjuk F–16-ost küldeni az ős Zeppelin-ek ellen. Sőt, ha lelőnek, még kedvünkre nézhetjük a többiek légicsatáit a földről, több nézőpontból is. Azért kíváncsi vagyok, hogy a rövidesen megjelenő Birds of Prey-t kinek sikerül majd túlszárnyalnia. Evezzünk nyugodtabb vizekre, mégpedig a **RAINBOW ARTS TRANSATLANTIC**-ja által, amely az Oil Imperiumhoz hasonló játék lesz. Az egyszerre 4 személy által is játszható programban a tengeri hajózás és áruszállítás nehézségeivel ismerkedhetünk meg. A jó stratégák gyorsan meggazdagodhatnak, a rosszak pedig szagolhatják a romlott árut és kergethetik a szabotáló legénységet. Szintén a RA az apja a **CAMPAIGN** című játéknak, amely a Conqueror utódja, de a tankokon kívül egy hadsereg teljes arzenálja irányítható benne. A C stratégiai játék, melyben soha nem látott nagyságú csatákat vívhatunk majd. Egyelőre a készítők memóriagondokkal küzdenek, így nem lehet tudni, berakják-e a rohamozó kiskatonák alakjait, vagy a kötelékben támadó polygon stukákat. Reméljük be, hiszen attól, hogy egy program stratégiai, még nem kötelező kizárólag kis mütyűr ikonokat belerakni. Folytatódik **ELVIRA** története is, de nem csak a már előző számunkban megemlített kaland, hanem egy új akciójátékban is. Reméljük Elvira sprite-ja nem lesz túlöltöztetve! A grafika arcade szintű, remélhetőleg a játékmenet is élvezhető lesz.

Az RPG és a stratégiai elemeket fogja magába ötvözni a PARAGON SOFTWARE következő játéka, a **TWILGHT 2000.** Valamikor a nagy világégés után játszódik, Lengyelország környékén. Szinte hihetetlen, de egy ördögi diktátor van a rossz, a játékos pedig a jó oldalon. A 3 fő részből álló programban először egy Cadaver szerű izometrikus ábrázolást használó részben el kell vezetnünk embereinket az ellenséges vonalak között, később pedig többek között 3D-s vektorgrafikás tankszimulátor és stratégiai „katona irányítgatós" helyzetekbe is kerülünk. Lehet katonáskodni az **IMAGEWORKS** nemsokára elkészülő, az ősrégi C–64-es klasszikust, a Choplifter-t '90-es ruhába bújtató **APOCALYPSE**-jében is. Érdekesség, hogy az egzotikus mediterrán szigeten játszódó program erősen „véres" beütésű: lehet pl. napalm-mal bombázni az ellenséges katonákat, a kilőtt járművek sokáig égnek, robbanás, fegverropogás minden mennyiségben, sőt, még az intro is kissé erőszakos lesz. A grafika a preview alapján ítélve csodálatos. Úgy látszik, hogy ez a fokozott „véres" stílus, amit kint a játékok „Gore" faktorának neveznek, kezd divatba jönni (a szintén mostanság megjelenő **MOONSTONE** című játékban (MINDSCAPE) pl. az ellenfeleink vére messzire spriccel egy-egy ügyes vágás után, a sárkányok szénné égetnek minket, stb. A cég a játék gyári hirdetésében erre külön felhívja a figyelmet!).

Végül pedig egy készülőfélben levő szuper exkluzív kalandjátékról szeretnénk hírt adni, amelyen a REVOLUTION SOFTWARE/IMAGEWORKS programozói dolgoznak. A játék címe **LURE OF THE TEMPTRESS.** A program kinézetre nagyon fog hasonlítani a Future Wars-hoz, de egy eddig még soha meg nem kódolt rendszerrel, a „Virtual Theatre"-rel fog működni. Ezt a VT rendszert kb. másfél éve kísérletezik, de még mindig csak a lehetőségek tizedrészét aknázták ki belőle. A lényege többek között az, hogy a „nem játékos karaktereket (NJK)" is aktív szereplővé lehet tenni, pl. úgy, hogy kiadunk egy parancsot: Menj el a kúthoz, töltsd meg a korsót, juss be a várba, itasd meg a rabot. Mivel a rendszer rendkívül intelligens, számításba veszi az esetleges késési lehetőségeket, pl. a kapuőrök packázását, így a játék izgalmassá válik, hogy említett esetünkben hol késik az a vízhordó? Persze, amíg mindezek történnek, mi nyugodtan irányíthatjuk saját szereplőnket. Szinte minden karakternek van egy sztorija, amit elmondhat nekünk. Ha történetesen két NJK találkozik, és ez elég gyakran megtörténik, mert a számítógép szorgalmasan „élteti" a körülöttünk levő „világot", akkor egymás történeteit is továbbadják nekünk. Akár azt is megtehetjük, hogy egyszerűen megállunk egy forgalmas helyen, és csak elolvasgatjuk a többiek mondanivalóját. Szinte hihetetlen, de még pletykákat is elterjeszthetünk: elmondunk egy eseményt valakinek, aki azt továbbpasszszolja egy másik NJK-nek, s esetleg 2 óra játék után visszahalljuk! Természetesen ezt így nehéz elhinni, de a program megjelenése után minden egyértelművé válik. Ó, ez kb. 1992 tavaszán következik be.

by B



FOTO: AMIGA

Jó, de egy kicsit nehéz

Cruise for a Corpse

Nem akarok túl hosszú bevezetőt írni a CFAC-hoz, mert elég lesz csak a leírást végigolvasni. A DELPHINE hosszú késedelem után (melynek oka a grafika teljes átalakítása volt – a főhős eredetileg sprite-ból „készült", de a „Prince of Persia" karaktere megihlette a programozókat, s inkább „vektorgrafikát" alkalmaztak) végül is kiadta legújabb művét, amit a korábbi abszolút sikeres munkái után azt hiszem eszméletlenül sokan vártak már. Sajnos azonban sokan csalódni fognak – a játék ugyanis eltér a FW és az OS által kialakított formától, s egy szokatlan kalandjáték lett belőle. Nagyon nehéz, nagyon hosszú, és a játékos csak akkor élvezi és érti meg igazán, amikor már végigküzdötte magát rajta.

A programban a már alkalmazott „Cinematique" rendszer továbbfejlesztett változatával találkozunk. Az irányítás egyszerű: vigyük a kurzort a képernyő kívánt pontjára, majd clickeljünk rá az érdekesnek ítélt dologra, a megjelenő igék közül pedig válasszuk ki, hogy mit kívánunk tenni. Általában egy cselekvés után újabb igét is használhatunk, ez tárgyanként változik (a programban összesen kb. 200 parancs-ige szerepel). A jobb egérgombbal az „Inventory"-t hívhatjuk le, melyből a bal gombbal választhatjuk ki a kívánt tárgyat, majd pedig a vele végezhető cselekvések közül a megfelelőt. Ha beszélünk valakivel, és egy újdonságnak számító információt hallunk, akkor az bekerül a kérdezhető lehetőségek közé, így a többi szereplő véleményét is megtudhatjuk. Főhősünket két módon is irányíthatjuk: vagy elsétálunk a kívánt helyszínre, vagy lehívjuk a hajó térképét (jobb click + MAP), s figura-ikonunkat rávezetjük a kívánt célra (persze néhány helyszínre nem mindig lehet bejutni).

Minden közhiedelemmel ellentétben a játékban teljesen szabad kezet kapunk a megoldáshoz vezető út kiokoskodásához. Persze, attól függően, hogy milyen sorrendben cselekszünk, eltérések előfordulhatnak: bizonyos események máskor következhetnek be, vagy személyek más válaszokat adhatnak kérdéseinkre (ezért ha valamikor újrajátszuk a CFAC-ot, eltérő módon is megoldhatjuk a rejtélyt). Ez azonban a lényegen nem változtat, hiszen a történet egészére úgyis csak az utolsó pillanatban derül fény. A játékmenetben vannak rögzített dolgok, általában egy-egy tárgy megtalálása, vagy ha egy esemény szemtanúi le-

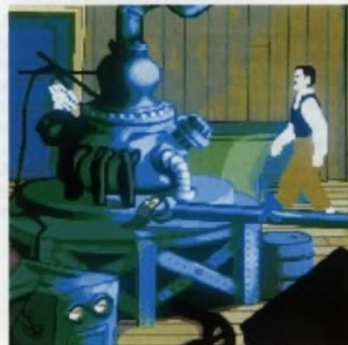


FOTO: AMIGA

szünk, ami nélkül nem haladhatunk tovább (amikor egy ilyen kulcsfontosságú esemény megtörténik, a program töltöget egy kicsit, s ilyenkor nyílnak ki eddig zárt ajtók, jelennek meg helyszíneken eddig ott nem levő tárgyak, tűnnek fel szereplők). Így tehát, mivel nem pontszámra megy a dolog (á'lá Sierra), mindig akkor járunk jó nyomon, ha a megjelenő kis óra 10 perccel tovább ugrik.

A program szerencsére nem egy IBM konverzió, így tisztán az Amiga lehetőségeire készült. A teljes 32 színű paletta szerepel, főhősünk polygon grafikával készült, a hátterek bitmap-es képek, a mozgó objektumok pedig sprite-ok.

A leírásban a szokottnál részletesebben kell taglalni a kiderülő információkat, mert a játék története felér egy regénnyel, és igen nehezen megérthető! Mivel egy idő után már borzalmasan sok kérdést lehet feltenni a szereplőknek, ezért csak azokra térünk ki külön, amelyek feltétlenül fontosak. A többit mindig mindenki kérdezgesse végig magától. Ja, gyakran használjuk a SAVE funkciót (jobb + bal mouse gomb együtt). Most aztán vágjunk bele!

A CFAC gyári példányhoz adtak egy színes „arcképgyűjteményt", amelyet Raoul detektív készített az utazás előtt a többi szereplőről. Aki esetleg elvesztette, annak szántam ezt a kis ismertetőt: Niklos Karaboudjan – a házigazda, hajótulajdonos; Rebecca Karaboudjan – a felesége; Daphe Karaboudjan – leányuk; Julio Esperanza – Daphne vőlegénye; Thomas Logan – Niklos ügyeinek intézője; Rose Logan – Tom felesége; Suzanne Plum – a család barátja; Hector – Niklos szolgálója; Fabiani atya – a család lelkész barátja; Dick Shumock – a család barátja örökösödési alapon.

Történetünk 1927 tavaszán kezdődik, Párizsban. Raoul Dusentier felügyelő furcsa meghívót kap egy érdekesnek ígérkező luxus tengeri utazásra. Alighogy megérkezik a fedélzetre, máris szörnyű dolog történik – a házigazda, Niklos Karaboundjan komornyikja ront be a szobába, s kéri a felügyelőt, hogy kövesse őt. Az irodában Niklos hullája hever, egy nagy késsel a hátában. A felügyelő éppen meg akarja vizsgálni a tetemet, amikor hatalmas ütést érez a tarkóján. Mielőtt végleg elvesztené eszméletét, két szót hall tisztán: „Hulla... Hajóút". Másnap reggel Hector, a komornyik ébresztget minket, s elmegy értesíteni a családot és a többi utast a történtekről. Miután magunkhoz tértünk, kezdjük el a vizsgálódást. Vegyük fel a papírgalacsint a kiborult hamutartó mellől (PIECE OF PAPER/TAKE). Hajtogassuk szét (UNFOLD), majd olvassuk el (READ): „Meg kell beszélnünk ezt a problémát. Találkozzunk este 8-kor a bárban. Élet-halál kérdése. F.". Irány a bár. Mutassuk meg a mixernek az üzenetet (SHOW), aki beszédesnek bizonyul: „Előző nap Fabiani atya és Karaboudjan hevesen vitáztak", tudhatjuk meg tőle. „Az atya sietségében itthagyta az imakönyvét", ezt oda is adja nekünk. Olvassuk el (PRAYER BOOK/READ), egy levelet találunk, amit vegyünk ki és olvassunk el (LETTER/TAKE/READ). Az atyához van címezve: „Néhány nyugtalanító információt kaptam önről. Ha igaznak bizonyulnak, az egész társulatunkat szégyenbe hozza... és ha ez történik más választásunk nem lesz, mint szigorúan fellépni ön ellen. Lord Bishop Maretti". A bárból nyíló szoba a társalgó, ahol Tom újságot olvas. Beszélgessünk vele saját magáról (YOU). Elmondja, hogy az ő ügyvédi irodája foglalkozik Niklos ügyeivel. Köszönjünk el, majd keressük meg Suzanne-t a felső fedélzeten (UPPER DECK). Beszélgessünk vele is, kiderül, hogy ő a Karaboudjan család egy nagyon jó barátja. Menjünk vissza Tom-hoz, és érdeklődjünk Suzanne felől. Nincs túl jó véleménye róla, szerinte minden lében kanál, s egyben pletykafészek. El sem jött volna az útra, ha nem lenne olyan jó barátja Fabiani atyának. Menjünk el tehát Fabiani kabinjába. Húzzuk ki a bőröndjét, balra a fekete az övé (SUITCASE/PULL). Kinyitva (OPEN) érdekes látvány tárul elénk: kártya, kocka, roulette kerék, zsetonok, szinte egy egész casino. Menjünk ki, majd nyissunk be a szomszédos kabinba. Egy kis nézeteltérésnek lehetünk tanúi Daphne és Julio között. A kínos helyzetet végül hősünk oldja fel, majd Julio-nak tehetünk fel kérdéseket. Suzanne-ról kérdezve megtudhatjuk, hogy betegeskedik (ASK ABOUT SUZANNE/ILLNESS/CONFINEMENT). Suzanne és Fabiani barátságához annyit fűz, hogy gyakran látogatják egymást, és ha Fabiani nem lenne lelkész, még azt hinné, van köztük valami. Azt is elmondja, hogy Suzanne orvosi kezelés alatt van, s az atya felügyel rá. Ő szorgalmazta Suzanne meghívását az útra. Erről kérdezve (SUZANNE'S INVITATION) elmondja, hogy Niklos nem volt elragadtatva az ötlettől, de végülis beleegyezett. Suzanne és Niklos nem voltak túl jó viszonyban. Ezután látogassuk meg Fabiani atyát az ebédlőben (DINING ROOM). Az imakönyvet adjuk vissza neki, s kérdezzük Suzanne betegségéről (SUZANNE'S CONFINEMENT). Megtudjuk, hogy a hölgy alkoholista, meghívásának körülményeiről pedig azt állítja (INVITATION), hogy Suzanne akart eljönni az útra. Nem titkolja azt sem, hogy Suzanne és Niklos kutya-macska kapcsolatban voltak, örökké vitatkoztak, példaképpen tegnap is. Kérdezzük Tom-ról, akiről elmondja sikeresnek éppen nem mondható házasságát Rose-zal. (TOM/MARRIAGE).

Menjünk a társalgóba. Tom már nincs itt, de a fotel alatt van valami. Vegyük fel a papírt (PAPER/TAKE), olvassuk el (READ). Nyugta egy 3000 $ értékű gyémántnyakékről Mr. Thomas Logan-nek. Menjünk Tom kabinjába és kérdezzük ki Fabiani bőröndje felől (SUITCASE). Látva, hogy jól vagyunk informálva felvilágosít, hogy az atya nagy játékos, ami persze összeegyeztethetetlen hivatásával. Fabiani játszmáival kapcsolatban elmondja (VICE), hogy gyakran veszít nagyobb összegeket. Menjünk a bárba, ahol Suzanne iszogat. Julio-ról elmondja, hogy egy gazdag spanyol iparmágnás fia, az autóversenyzésnek hódol, és bolondul a versenyautókért (CARS). A családjáról kérdezve megtudjuk (FAMILY), hogy hatalmas szerencséje van, mert ha egyszer abbahagyja a versenyzést, egy nagy ipari birodalom középpontjában találja magát. A Bishop levélről (LETTER) kérdezve elmondja, hogy az atyának vannak problémái.

FOTO: AMIGA



A saját kabinunkba lépve észrevesszük, hogy valaki a szőnyegen felejtett egy kulcsot (TAKE). Menjünk vissza az irodába és nyissuk ki vele a redőnyös íróasztalt (KEY/INSERT IN.../LOCK). Nyissuk ki az ékszerdobozt (JEVELCASE OPEN), vizsgáljuk meg a csatot (CLASP), az RVJ monogramot olvashatjuk rajta. Vegyük fel a köszönőlevelet (THANK YOU NOTE/TAKE/READ): „Kedves Niklos! A múlt vasárnap elérzékenyülve vettem át tanúságát nagylelkűségednek. Arra kérlek, fogadd el tőlem és az én híveim nevében is örök hálámat. Hű szolgád: Fabiani atya". Menjünk az ebédlőbe, ahol nyissuk ki hátul a fiókot (DRAWER/OPEN/EXAMINE). Vegyük ki az esküvői meghívókat (INVITATIONS/TAKE/READ): „Mrs Rebecca Vivian Jones-nak és az ő férjének, Niklos K.-nak jutott a megtiszteltetés felkérni Önöket, hogy tiszteljék meg jelenlétükkel a lányuk és Julio E. esküvőjét". A felügyelő elgondolkozik: „Hm... Rebecca Vivian Jones... RVJ. Különös, nagyon különös".

Menjünk a fő fedélzet bal oldalára, hátra. Egy kisebb incidens tanúi lehetünk: Tom és Rebecca beszélget igen meghitten, de észrevesznek minket, és odébbállnak. Menjünk el Fabiani kabinjához, de először kopogtassunk az ajtón (KNOCK). Kérdezzük a köszönőlevélről (NOTE): „Igaz, hogy Niklosnak rossz természete volt, de néha tudta, hogyan kell játszani az úriembert. A gesztusa meglepő és nagyon méltányos volt" – mondja Fabiani, majd elmeséli hogy az előző télen villám csapott a templom harangtornyába, s ennek helyreállítását finanszírozta Niklos. Ezek után menjünk a mosodába (LAUNDRY ROOM). Kutassuk át a bal szélső szennyeskosarat. Egy fürdőköpenyt találunk, rajta „D.K." kezdőbetűkkel. Átvizsgálva a zsebeit egy nyakékre bukkanunk. Nyissuk ki a medállt (NECKLACE/OPEN), s vizsgáljuk meg a benne levő arcképet (EXAMINE). A hölgy megcsodálása után menjünk a hátsó hallba. Beszélgessünk Dick-kel. Kérdezzük Fabiani-ról, pontosabban a harangtorony helyreállításáról (BELL TOWER RESTAURATION), és a nyakékről. Dick elmondja, hogy Dapne-é, és soha nem megy nélküle sehova, mivel Agnes-től, a nagynénjétől kapta. A kérdezni valók között megjelenik „AGNES", tegyük fel neki a kérdést. Dick elárulja, hogy Agnes az anyja volt, de sohasem ismerte őt. Saját magáról is érdeklődjünk (YOU): „Az utcán nőttem fel. Először árvaházban, utána pedig az Idegenlégióban. Egy igaz ember élete, tudja". Menjünk be Suzanne kabinjába, ahol a szekrényben alul egy piperedobozt találunk (COSMETIC CASE). Kutassuk át, de számunkra csak az oldalzsebben levő recept érdekes (PRESCRIPTION/TAKE). Irány a bár, ahol vegyük fel a poharat és a whisky-t, amivel menjünk a


Daphne Karaboudjan.


Rebecca Karaboudjan.


Thomas Logan.


Julio Esperanza Alfonso Y Soca Lambada.


Suzanne Plum.

legfelső fedélzetre. Beszélgessünk Suzanne-vel (kétszer kell ráclickelni), és töltsünk neki (SERVE A DRINK). A receptről azt mondja: „Ez némi orvosság Agnes-nek. Az öreg hölgy ugyanis nagyon beteg volt". A betegségéről (AGNES' ILLNESS) megtudhatjuk, hogy egy ideig jó kondiban volt, de aztán a betegség egyik napról a másikra megtörte. Niklos vette magához, hogy gondját viselje. Menjünk Tomhoz a társalgóba, és kérdezzük Agnes elhelyezéséről Niklos-nál (ACCOMODATION AT NIKLOS): „Niklos több hónapig gondját viselte, de szegény asszony mégsem élte túl a betegséget". Agnes haláláról (AGNES' DEATH) Tom megjegyzi: Agnes hatalmas vagyont hagyott hátra és egy meglepő végrendeletet". Menjünk Fabiani-hoz (kopogni!). Térjünk rögtön a tárgyra, Agnes végrendeletére: megtudhatjuk, hogy a hatalmas vagyonból mindent Agnes fia, egy törvénytelen gyerek örökölt, a maradékot pedig Daphne. Agnes fiának történetét is elmeséli nekünk (AGNES'SON): „Óh, egy ifjúkori tragikus hiba, Felügyelő... Agnes 20 éves volt... gyönyörű fiatal lány. Egy nap elhatározta, hogy zongoraleckéket vesz. A tanár jóképű fiatalember volt. És megtörtént, aminek meg kellett történnie. Ez családi botrányt okozott. Agnes apja kidobta az ifjút, a lányát pedig bezárta. De a legrosszabb csak 9 hónap múlva következett: a kapcsolat gyümölcse megszületett. Az utóbbi árvaházba lett adva, Agnes pedig belebetegedve a fájdalomba kolostorba zárta el magát. A fiú felnőtt, s csak mostanában akadtunk nyomára, a neve Mr. Schmock, Dick Schmock". Menjünk Rebecca kabinja elé, és lessünk be az ablakon:

„Hogyan gondolod, hogy ezt el fogom tűrni?" – Rebecca.

„Ugyan már, Rebecca kedvesem, végsősoron hát a fia." – Tom.

„Méghogy az ő FIA!... mielőtt látta a végrendeletet még nem is ismerte az ő valódi származását. Mikor arra gondolok, hogy ez a hülye örökölt mindent! Ah... megölöm!" – Rebecca.

„Kedvesem, te sem hiszed, amit mondasz... és akkor egyébként..." – Tom.

Ennél a pontnál észrevesznek, tehát menjünk Daphne kabinjába, ahol a szekrénnyel foglalkozzunk (PILE OF LAUNDRY/SEARCH). Egy borítékot találunk, benne egy újságkivágást olvashatunk Niklos előző feleségének 1912. június 14.-ei tragikus haláláról. Menjünk a felső fedélzetre, ahol Rose-t találjuk, kérdezzük saját magáról. Menjünk Rebecca kabinjába. Kérdezzük őt is magáról. Ezután irány az atya kabinja, ahol a szekrényben (balról a második) alul egy zsebórát találunk (WARDROBE DOOR/OPEN/POCKET WATCH/TAKE). A kabinból kilépve Julio-val futunk össze, akit kérdezzünk az óráról. Elmondja, hogy az óra Fabiani-é, pontosabban csak volt, mert elvesztette

egy poker játszmában, amit ő és Niklos szervezett. Egy héttel ezelőtt történt, egész éjjel játszottak, először úgy látszott, hogy az atyának szerencséje van, de ez megváltozott. Ekkor feltett MINDENT. Julio szerint az atya sokat vesztett akkor éjjel.

Menjünk Daphne kabinjába és beszélgessünk vele Rose-ról. Az a benyomása, hogy Rose házassága, nem valami boldog, és ez a legrosszabb, ami történhetett vele azután a szerencsétlenség után, amin keresztülment. A házasok kapcsolatáról (TOM/ROSE'S RELATIONSHIP), megtudjuk, hogy Tom nemsokat törődik feleségével, minden idejét az üzletnek szánja. Menjünk a bárba, és kérdezzük Suzanne-t Rose-ról. A pár évvel ezelőtti szerelmi ügyről nem sokat tud. Fabiani az ebédlőben viszont elmeséli Rose esetét (ROSE'S GRIEF): Mielőtt találkozott volna Tom-mal, eljegyezte magát egy fiatalemberrel, Raphael Lambert-tel. Raphael-ről megtudjuk, hogy néhány nappal az eljegyzés után egy bordélyházban találták hullarészegen. Rose apja, Melville ügyvéd kidobta a disznót, de Rose nem tudta túltenni magát a csalódáson. Azóta nem látták Lambert-et. Rebecca-ról kérdezve elmondja, sohasem gondolta volna, hogy Niklos újra akar nősülni, amikor bemutatta Rebeccát, mindenki meg volt lepve. Érdeklődjünk Daphne és Rebecca viszonyáról (DAPHNE/REBECCA RELATIONSHIP). Megtudhatjuk, hogy egyszerűen tudomást sem vesznek egymásról. Daphne nem viselné el sokáig Rebecca természetét. Rebecca természetéről (REBECCA'S PERSONALITY) elmondja, hogy nagyravágyó, gőgös nő. Bármit megtesz, hogy elérje amit akar, ellentétben Daphne anyjával, aki diszkrét úri nő volt. Daphne anyjáról annyit mond (DAPHNE'S MOTHER), hogy Mercedes és Niklos tökéletes pár volt. MERCEDES-ről kérdezve elmondja, hogy nagyszerű asszony volt, ellentéte Niklos természetének. Halála (MERCEDES'DEATH) valódi tragédia volt Niklos és Daphne számára.

Bemehetnénk a komornyik szobájába is, de mivel már az irodában takarít, menjünk inkább oda. Kérdezzük a pokerjátszmáról (POKER GAME). Elmondja, hogy az atya azon az éjszakán elvesztett mindent. Másnap megkereste Niklos-t, és igen forró hangulatban vitáztak. A vitáról (NIKLOS/FABIANI DISPUTE) annyit tud, hogy az atya teljesen kétségbeesve azt akarta, hogy Niklos fizessen vissza mindent. Ezt Niklos visszautasította, mondván becsületesen nyerte a pénzt. Az atya dühöngve hagyta ott. A felső fedélzeten Rose kosarát pillantjuk meg, vizsgáljuk át (SEARCH), egy fegyverreklámot találunk. ekkor megjelenik Rose, és nemtetszésének ad hangot, mi jogon turkálunk holmijában? Kérdezzük ki a talált reklámról (ADVERTISEMENT FOR GUNS). Azt mondja, hogy Tom-nak akart ajándékot venni, mivel a fegyvereket gyűjti, biztosan örült volna neki. Menjünk le Tom és Rose kabinjába, nyissuk ki a szekrényt, keresgéljünk a lepedők között (SHEETS/SEARCH). egy levelet találunk, amit olvassunk el: Egy névtelen levél Rose-nak, melynek női írója elmeséli, hogy egy nap egy férfi bízta meg nagyobb összeggel, hogy foglalkozzon egy jó barátjával. Csatlakozott a csinos ifjúhoz, és egész éjjel mulattak. Reggel ugyan az a férfi, aki megbízta őt jelent meg két rendőrrel, és megvádolták Raphael-t. Amikor a nő rájött, hogy valami nincs rendben, kifutott. Csak később tudta meg, hogy Raphaet-t elűzték, és hogy már el volt jegyezve. Így próbálta a levél írója, Lola tisztázni magát Rose előtt. Az utóiratban megemlíti, hogy a megbízó magát Karaboudjan-nak mondta.

Menjünk vissza a felső fedélzetre, ahol azt látjuk, hogy Suzanne alatt átszakad a korlát és a tengerbe zuhan. Szerencsére egy matróz kimenti. Megvizsgálva a kötélkorlátot kiderül, hogy gyilkossági kísérletről van szó: valaki átvágta a kötelet. Suzanne is gyanút fogott, de az egyetlen szerinte szóba jöhető személyről tudja, hogy halott! Ekkor megmutatja a levelet, amelyben Agnes bizalmasan közli Suzanne-al, néha úgy érzi, hogy gyógyszerekkel mérgezik őt. Suzanne szerint Agnes kiváló egészségnek örvendett, s fájdalmai akkor kezdődtek, amikor Niklos először meglátogatta őt. Suzanne még azt is elmondja, csak azért jött el, hogy vizsgálatával bizonyítékokat szerezzen. Még megkér, hogy hozzuk fel a dobozát. Ezután menjünk a mosodába és kutassuk át a kis edényt (POT/SEARCH), egy kis kulcsot találunk.

Menjünk Suzanne kabinjába, ahol rendetlenség fogad – valaki szemmel láthatólag keresett valamit. A tükör előtt a padlón kis zenélő doboz található, amit nyissunk ki (MUSIC BOX/ OPEN/EXAMINE). Vegyük elő a kis kulcsot és húzzuk fel (SMALL KEY... INSET IN). Ne hagyjuk végig lemenni a táncost, hanem fogjuk le a kezénél (BALERINA/BLOCK). A kattanás után fordítsuk el a kulcsot (TURN). Vegyük fel a levelet és olvassuk el: A címzett Niklos. „1912 június 16. Megtettem a kis munkát, amit kértél tőlem. Ma éjjel el fogok jönni a fizetségemért. Figyelmeztetlek, csak semmi piszkos trükk, vagy nagyon meg fogod bánni". Menjünk a bárba, de ahogy belépünk, a kapitány ijedten hív minket. Rebecca be akarja váltani fenyegetését és le akarja lőni Dick-et. Ekkor Daphne lép közbe egy jól irányzott dobással, a retiküljével. Mialatt Rebecca-t ápolják, vegyük fel a retikült (DAPHNE'S PURSE/TAKE) és vigyük el Daphne-nek. Miután megdicsértük helytállásáért, a felügyelő megkérdi, hogy miért csinálta ezt Rebecca? Daphne elmondja, hogy az apja és Dick is meg akarta szerezni Agnes örökségét. Agnes végrendeletéről (AGNES/AGNES'WILL) egy történetet mesél: „A végrendelet felnyitása napján, Apám és Rebecca Melville ügyvéd irodájában voltak... „Mr. és Mrs. Karaboudjan, Önök lettek idehivatva, hogy meghallgassák nagynénjük, Agnes Karaboudjan végrendeletét. Ezennel felolvasom, ami Önökre tartozik: „Az unokaöcsémre, Niklos-ra, aki nagyon szereti a pénzt, ráhagyom azt a pazar bőségszarut, amit az anyjától kaptam, valamint 2000 Franknyi összeget, kártalanítani a költségekért, amelynek kitette magát ottartózkodásom alatt otthonában. A vagyon maradékát pedig fiamra, Dick-re hagyom, akit mindig szerettem". A legnagyobb felháborodás közepette megérkezik Dick, aki csak ennyit szól: „Hello unokatestvér". Itt a játék érdekes fordulóponthoz érkezik, ugyanis mindenkinek lesz egy gyanúsítottja.

Közelítsük meg Fabiani kabinját a hajó másik oldaláról. Nyílik az ajtó, és Fabiani megggyanúsítja Suzanne-t, a barátját. Szerinte Suzanne Agnes halálán állt bosszút, megmérgezte Niklos-t, s ezért kérette fel magát a hajóra. A többi kabint is hasonlóképpen közelítsük meg. Rebecca Rose-ra gyanakszik, és Raphael L.-ről kezd mesélni. Niklos volt az, aki meghiúsította Raphael és Rose kapcsolatát. Véleménye szerint Rose ezért is vett pisztolyt. Végül is azért választotta a kést, mert azt hitte, tudnak a hajón a pisztolyról. Daphe Fabiani-t gyanúsítja. Szerinte elég ok volt a gyilkosságra az a hatalmas összeg, amit az atya a pokerjátszmában vesztett. Másnap Fabiani állítólag nyíltan megfenyegette Niklos-t: Megöli, ha nem adja vissza a pénzét. Előző nap Daphne még egy furcsa tárgyat is látott az atya zsebében, biztos a gyilkos fegyver volt az. Rose szerint Rebecca és Tom áll a gyilkosság mögött. Mint kiderül, Rose tud a férje és Rebecca kapcsolatáról. Múlt éjjel Rose visszament a fedélzeten felejtett kosaráért, ekkor Karaboudjan-ék kabinjánál látta, hogy Tom és Rebecca vitatkoznak, s a tengerbe dobnak valamit, szerinte a gyilkos fegyvert.

Menjünk Suzanne-hoz a bárba, kérdezzük Tom és Rebecca kapcsolatáról (REBECCA/TOM'S RELATIONSHIP), elmondja, hogy szerinte van valami közöttük. Induljunk Dick-hez, a hátsó hallba. Őt kérdezzük kettőjük esetéről (TOM/REBECCA'S AFFAIR). Állítólag látta őket tegnap este, Tom kezében egy nagy kés volt. Az összeesküvésről semmit sem tud. Menjünk a saját kabinunkba, egy üzenetre taposunk, vegyük fel (HECTOR'S NOTE/TAKE): „Uram, jöjjön gyorsan, de úgy látszik, elkéstünk: „Fel... Felügyelő, gyorsan!... A hulla... Niklos... Nem Niklos volt... Valójában... a hulla... a gyilkos... Arggghhh!!!".

Menjünk a konyhába, de a folyosó felől lépjünk be az ajtón keresztül. Ve-

gyük fel a konzervnyitót az előtérben levő szekrény tetejéről (CAN-OPENER/TAKE). Nyissuk ki a csapóajtót a földön a tálaló ablak alatt. A teherlifttel a hajó gyomrában találjuk magunkat. Vegyük fel a doboznak támasztott pajszert (CROWBAR/TAKE) és használjuk a ládán (CROWBAR USE...CASE). Nyissunk ki egy konzervet (TIN/TAKE/CAN'OPENER/USE...TIN). Hohó, itt „fegyverkereskedelem esete forog fenn"! A bal alsó sarokban van egy kiálló deszka, feszítsük fel (CROWBAR/USE...PLANK). Nézzünk be a résen (LOOK) és vegyük fel a tekercs filmet. Menjünk a gépházba (ENGINE ROOM) és vegyük fel a csavarhúzót a hordó tetejéről (SCREWDRIVER/TAKE). Menjünk fel a társalgóba, majd húzzuk ki a vetítőt (FILM PROJECTOR/PULL/EXAMINE). Helyezzük fel a talált tekercset (REEL OF FILM/PUT FILM PROJECTOR). A vetítő azonban még nem működőképes, ezért vegyük le a hátlapját a csavarhúzó segítségével (SCREWDRIVER USE...HOOD). Most kapcsoljuk be a kábel melletti kapcsolót, és bizonyosodjunk meg, hogy működnek-e a lámpák. Tegyük vissza a hátlapot (SCREWDRIVER USE...HOOD). Most az előző kapcsolóval indítsuk el a vetítőt. A filmen egy komikus báb-show-ja látható, majd ugyanő családias társaságban.

Menjünk a hátsó hallba, ahol Daphne vár Suzanne üzenetével: „Felügyelő úr, jöjjön gyorsan, tudom, hogy ki a gyilkos!". Siessünk a kabinjába, de már csak Susanne holttestét találjuk, amit vizsgáljunk meg (SUSANNE'S BODY/EXAMINED). A szerencsétlen utolsó erejéből az „N.K." betűket véste a padlóba. Induljunk el a kapitány kabinjába, ahol még nem jártunk. A könyvespolcról vegyük fel Karaboudjan technikai kézikönyvét (BOOK/TAKE). Menjünk az irodába, ahol vizsgáljuk meg az imént felvett könyvet (BOOK/EXAMINE/OPEN). Nézzük meg a jobb oldali kis jegyzetet (INSCRIPTIONS/EXAMINE). Az iroda vázlatos térképe mellett az „INCAL" kódszót láthatjuk. Vizsgáljuk meg a polcon a középen levő könyveket. Rakjuk őket a kódszónak megfelelő sorrendbe úgy, hogy az üres hely elöl maradjon. Lépjünk be a kinyíló titkos ajtón, ahol rögtön észrevesszük, hogy nem vagyunk egyedül. Az ismeretlen azt hiszi a felügyelőről, hogy ő Karaboudjan: „Szóval itt vagy Karaboudjan... végre elkaptalak. Piszkos, aljas kis játékot űztél a Keresztapával... pedig a Keresztapa a barátod. Kuss, Karaboudjan... elárultad a Keresztapát. Most megfizetsz érte!". Ezután egy akciórész következik, ahol a jobb mouse gombbal bemoshatunk a palinak, a ballal pedig elhajolhatunk ütései elől. Szerencsére a dolog nem túl nehéz, így hamarosan egy maffiózó fekvő testét kutathatjuk át (MAFFIOSO/SEARCH). Karaboudjan maffia-összeköttetésére bukkanunk: „Te jó isten, ez a maffiózó Karaboudjan meggyilkolásával volt megbízva!". A plakáton egy nevet olvashatunk: OSTROVITCH (érdekes, hogy ez az Ostrovitch név milyen közkedvelt a Delphine-nél, lásd 576 Kbyte, 1990/6, Operation Stealth, 175. o.). Vegyük fel a bábut a ládák tetejéről (PUPPET/TAKE). Menjünk a társalgóba, s mutassuk meg Daphne-nak a babát (PUPPET/SHOW/DAPHNE): „Egy viharos éjszakán történt" – kezd mesélni Daphne. Árnyakat látunk egy kastély ablakában, amint az egyik egy késsel támad a másikra. „NE Dimitri... NE bolondozz..." Dimitri azonban egy cseppet sem bolondozik, hanem szúr. Aztán játszani kezd bábújával a hulla fölött: „Ha! Ha! Ha! Mit is mondasz, Dimitri?... Egy új életet kezdünk együtt." Mindezt végignézte az akkor még kislány Daphne, majd a szobájába menekült. Később reggel, amikor felébredt, azt hitte, hogy csak egy rossz álom volt. Daphne apja attól a naptól különösen megváltozott, s nem sokkal később Daphne-t egy interátusba vitték. A beszélgetés után a kapitány lép be és közli, hogy lehorgonyoztunk. A felügyelő kiadja a parancsot: „Senki sem hagyhatja el a hajót. Kapitány, hívjon össze mindenkit, most már meg tudom mondani, hogy ki a gyilkos!" Akár egy Agatha Christie regényben:

„Abban a helyzetben vagyok, hogy most már meg tudom mondani a gyilkos nevét. De mielőtt megtenném, felidézem az eseményeket." Ekkor Raoul felidézi megérkezését, a hulla megtalálását, a dulakodást, majd a hulla eltűnését.

Válasszuk ki a gyanúsítottunkat, DICK-et! „Vagy szólíthatom inkább Ostrovitch-nak, Dimitri Ostrovitchnak?" Dick már meg sem lepődik, s mesélni kezd:

„Ez a hosszú történet 17 évvel ezelőttre nyúlik vissza. Abban az időben kezdő színész voltam, s kerestem a szerencsémet. Egy éjjel megismerkedtem egy csodálatos asszonnyal. Telt az idő, s szerelmesekké váltunk. Ettől kezdve terelődtek rossz irányba a dolgok. Mercedes egy dúsgazdag ember felesége volt, s nem akart elválni. Már nem tudom, kinek az ötlete volt, de már csak egy lehetőség maradt: eltenni láb alól a férjét, Niklos Karaboudjan-t. Nemsokkal később véglegesítettük a tervet. Az említett éjszakán beléptem Karaboudjan életébe és megtettem amit kellett. Könnyebb volt, mint gondoltam. Színészi tehetségemnek köszönhetően sikerült mindenkivel a bolondját járatnom, s elhitetnem: most már én vagyok Niklos Karaboudjan! Elhatároztuk, hogy elköltözünk és Daphne-t egy internátusba adjuk. Egy csodálatos új élet kezdődött számomra. De ez csak egy évig tartott, mivel akkor rájöttem: Mercedes-nek szeretője van. Ez összefügg Hector érkezésével. Őt már jól ismertem előző életemből, így átlátott kis játékomon, s megpróbált megzsarolni. Megrögzött bűnöző volt, így nem volt nehéz rávennem egy nagyobb összeggel, hogy megszabadítson hűtlen feleségemtől. Miután Hector megtette a magáét, nekem csak a gyászoló özvegyet kellett eljátszanom. Karaboudjan-nak hatalmas vagyona volt, ám az évek alatt feléltem az utolsó penny-t is. Szorult helyzetemben kölcsön kértem... és megint csak kölcsönkértem. Ekkor jutott eszembe Ágnes. Olyan gazdag volt, mind Donald Trump. Találkozásunk után hamar rájöttem, hogy én vagyok az egyedüli örököse. Már csak egy dolog maradt hátra: sírba juttatni! Ez ismét könnyűnek bizonyult. Magamhoz vettem, s sajátos kezelésemnek köszönhetően hamarosan összeomlott. De a vénasszonynak volt egy fia, aki sohasem említett. Ő húzta ki a lábam alól a szőnyeget. Látja felügyelő, ez sem állított meg. A tervemhez viszont kellett egy tanú..." „Én..." – vág közbe Raoul. „Ön a rendőrség kötelékéből, tökéletes tanúja az én valódi halálomnak". Most már a felügyelő folytatja: „Megölte a valódi Dick Schmock-ot Hector segítségével, majd álruhát vett fel, hogy azt higgyék, Ön Dick. És ekkor jött Hector a szobámba... ezután megtaláltam a hullát, akiről azt hittem, hogy Karaboudjan." „Igen, én leütöttem Önt mielőtt észrevette volna, hogy nem ő az. Már csak a hullát kellett eltüntetni, majd a tengerbe dobni, az én hűséges Hectorom segítségével." „És másnap Hector úgy tett, mintha őt is leütötték volna" – mondja a felügyelő. „Igen", – folytatja Dick – „és minden simán ment volna, ha az az idióta Suzanne nem tett volna keresztbe. Ő rájött, hogy ki vagyok, így hát meg kellett ölnöm." „De Hector-t miért?" – érdeklődik Raoul. „Gondolja, hogy megosztottam volna vele az örökséget? És egyébként is túl kapzsivá vált. Az alkalom szülte magát, hogy eltegyem őt láb alól." „És ezzel kivonta magát a gyanú alól, ugyanakkor a többieket gyanússá tette." – mondja Raoul. „Óh, egy kis csalétek. Ezért hagytam magának a két nyomot, amit megtalálhatott." – Dick. „A kulcs a szobámban és az utalvány..." – elmélkedik hősünk. „Ah! Ah! Először Rebecca-t vontam gyanú alá. Ha ismered a dolgokat, jólértesült lehetsz, ha valaki más vagy... egyébként ez szórakoztatott is engem, mint egy játék, hogy más nyomokra tereltem Önt."

„Nos, biztosan lesz ideje elgondolkozni a súlyos hibákon, amit elkövetett.". – mondja a felügyelő. De Dimitri-t mindez már nem izgatja, ugyanis mindenre felkészült.

„Nincs tökéletes bűntény!" – jegyzi meg végül a felügyelő.

THE END.

Vári Zoltán + by B

A programot az októberi számmal együtt kaptam kézhez. Ebben a számban a főszerkesztő éppen arról tájékoztatja az olvasót, hogy nem érkeznek olyan programok, amelyekről érdemes lenne 5–6 oldalas leírást készíteni.

Hála a FOTI programozóinak, erre most alaposan rácáfoltak. Egy olyan ízig-vérig szimulátor programmal rukkoltak elő, amitől első látásra a tapasztalt öreg rókák füle isketté áll. Az F–16 Combat Pilotban is fellelhető, ahhoz hasonló repülési előkészületek, ill. tervek után két, ma már „OLD TIMER"-nek számító géptípussal, az A–6 Intruderrel (a közelmúltban remek filmet láthattunk róluk a mozikban), és az F–4 Phantommal intézhetünk támadást – időben valamikor a 70-es évek elején – a vietnami csapatok bázisaira, utánpótlási vonalaira. Az ellenséges légtérben MIG–17-es, és MIG–21-es vadászgépek forrósítják a levegőt és a hangulatot.

Szögezzük le az elején: ez a program nem a légi-mazsolák számára íródott!



FOTO: AMIGA

Nem légi-mazsoláknak

FLIGHT OF THE INTRUDER

A NÉVADÓ REPÜLŐGÉP: (A–6E INTRUDER)

A „(be)tolakodó"-t az 50-es évek végén, a Grumann Aircraft Corporation repülőgépgyár fejlesztette ki, A–6 típusjelzéssel. Az amerikai haditengerészeti légierőben mint repülőgép-hordozóhajó fedélzeti harci („könnyűbombázó") repülőgép, a 60-as évek eleje óta áll szolgálatban. Alaprendeltetése: a tengeri ill. tengerparti hadműveletek légi támogatása hagyományos, vagy atom töltetű bombákkal, rakétákkal. Védekező fegyverekkel nincs felszerelve! Nagyon alacsonyan, és bármilyen időjárási viszonyok között, akár éjszaka is képes a célt megközelíteni, mintegy 50 méterre. Szárnyai 25 fokban hátranyilazottak, a szélső felfüggesztési pont mellett (a hajó szűkös rakteréhez igazodva) felhajthatók. A két – utánégető nélküli – sugárhajtómű a törzsben kapott helyet. Ugyancsak a törzsbe, ill. a szárnyba lettek beépítve a 7000 liternél nagyobb befogadóképességű üzemanyagtartályok, amelyek a külső póttartályok plusz 4000 liternyi tüzelőanyagkészletével, valamint a légi utántöltésre alkalmas szerkezettel jelentős hatósugarat biztosítanak a gép számára.

Számos típusváltozata van, korszerűsítés napjainkban is tart. Az eredetileg szolgálatba állított típus az A–6A volt. A még ma is üzemelő KA–6D tartályrepülőgépet (ha jól emlékszem a „Végső visszaszámlálás" című filmben is láthattuk) légi utántöltésre használják. Az EA–6B Prowler az Öböl háború rádióelektronikai harcaiból is kivette részét.

A 70-es évek elején szolgálatba állított, és még jelenleg is nagyszámban rendszerben tartott A–6E-t a jelenleg legújabb, A–6F típusváltozat fogja felváltani. A programban feltehetően az A–6E-t tudjuk repülni, melynek műszerezettsége a 70-es évek elejének megfelelő színvonalú. Több üzemmódú fedélzeti rádiólokátora ki tudja választani a földfelszíni háttérből a mozgó célokat, bár a felbontóképessége alacsony. A fedélzeti számítógépe együttműködik a navigációs berendezésekkel, a híradó eszközökkel, a repülésirányító rendszerrel, a fedélzeti rendszereket ellenőrző műszerekkel. A fülkében elhelyezett 20 cm-es képernyőn megjeleníthetők a navigációhoz, a fegyverrendszerek kezeléséhez, megválasztásához szükséges adatok. A gépet kombinált tűzvezető rendszerrel látták el, mely infravörös berendezést és lézer távmérőt is tartalmaz. A félszárnyak és a törzs alatt összesen 5 fegyverfüggesztő csomópontra egyenként 1630 kg tömegű légibomba, vagy levegő-föld rakéta függeszthető fel. Jellegzetes kombináció a 3 db 225 kg-os repeszbombából, 3 db 900 kg-os bombából, és 2 db 1135 liter térfogatú póttartályból álló függesztmény.

A gépből hajók elleni Bullpup, Condor és Harpoon irányított rakéták indíthatóak. Egyszerre 4 db atomtöltetű B28, B43, B57 vagy B61 jelű légibombát szállíthat.

A PROGRAM MÁSIK REPÜLŐGÉPE (F–4 PHANTOM)

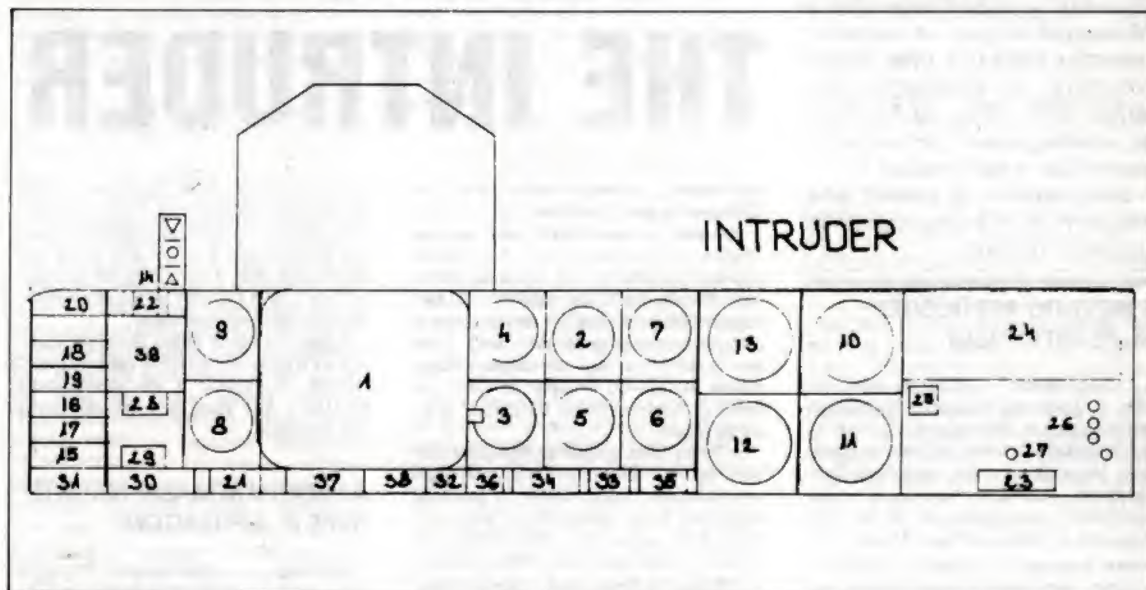
Eredetileg repülőgép-hordozóról üzemeltetett vadászbombázó repülőgépnek készült, de hamarosan áttervezték kétüléses, rakétákkal felfegyverzett vadászgépnek. Az USA haditengerészeténél történt sikeres bemutatkozása után a légierő is szolgálatba állította. A Phantomok Vietnamban mutatkoztak be, és hamarosan a legjobban használható géppé váltak mind légiharcban, mind a támogató feladatok végrehajtásában. Az F–4-esek a legtöbb bevetésen részt vett harcigépek, gyakran a MIG–21-esek legnagyobb ellenfeleként. A különböző változataiból több mint 5000 példány készült, a „nagy család" egyik tagját szeptemberben repülés közben is láthatták az érdeklődők Taszáron.

Az F–4 45 fokban hátranyilazott szárnyú, hagyományos sárkány- és futómű elrendezésű repülőgép. A félszárnyak külső harmadát a stabilitás növelése érdekében 12 fokos pozitív „V" állásszögűre, míg a magassági kormány szerepét is betöltő vízszintes vezérsíkokat negatív „V" állásszögűre építették. A szárnyon számos mechanizálószerkezet – fékszárny, orrsegédszárny, féklap – található. A pilóták egymás mögött, különválasztott fülkében foglalnak helyet elöl a repülőgép-vezető, mögötte pedig a fedélzeti berendezések (fegyverzet, felderítőeszközök) kezelője. Az F–4 kifejlesztője a McDonnel Douglas gyár. Az eredeti vadászbombázó-változatba egy 6 csövű, 20 mm űrméretű Vulcan gépágyút építettek. A harcfeladatoktól függően a repülőgépre földi és légi célok elleni irányított rakétákat, különféle töltetű légibombákat, nem irányított rakétákat, aknákat lehet elhelyezni a törzs és félszárnyak alatt levő 6 fegyverfelfüggesztő csomópontra. A különféle harci változatokról bevethető fegyverek: Sparrow-III és Sidewinder légiharc irányított rakéták, Maverick, Bullpup, Shrike földi célok elleni irányított rakéta. BL–755 kazettás és napalmtöltésű bombák. A gép atombomba hordozására is alkalmas. A jelenleg is nagyszámban üzemben tartott F–4 változatok közül a Wild Weasel (Vad Menyét) érdemel különös figyelmet, mert az Irak elleni Sivatagi Vihar hadműveletben jelentős szerepük volt abban, hogy az iraki légvédelmet egyrészt a rádióelektronikai harc eszközeivel lefogták, másrészt a kifejezetten a rádiólokátorok ellen kifejlesztett rakétáival megsemmisítették azt.

A KÉT GÉP ADATAINAK ÖSSZEHASONLÍTÓ TÁBLÁZATA

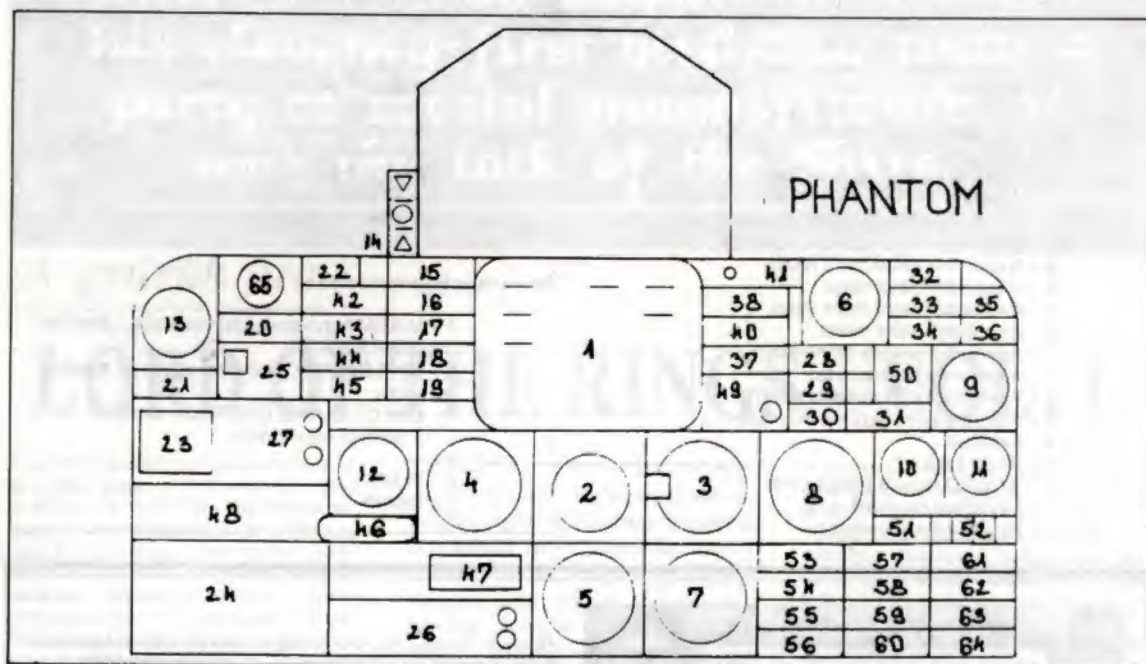
	A–6E Intruder	F–4 Phantom
Fesztáv	16,6 m	11,7 m
Hossz	16,64 m	19,2 m
Magasság	4,75 m	4,96 m
Szárnyfelület	49,15 m²	49,2 m²
Szerkezeti tömeg	11 600 kg	13 801 kg
Hasznos terhelés	7838 kg	7250 kg
Felszálló tömeg	26 580 kg	26 308 kg
Legnagyobb sebesség	1100 km/h	2,2 M
Csúcsmagasság	12,7 km	18 km
Hajtómű fajtája	gázturbinás sugárhajtómű	utánégetős gázt.sh
száma	2 db	2 db
tolóereje (egyenként)	40,1 kN	53,6 kN
utánégetéssel (egyenként)	–,	80,6 kN
Személyzet	2 fő	2 fő

Miután megismertük gépeink felhasználási területeit, adottságait, főbb műszaki jellemzőit, üljünk be a kabinba, és kezdjünk barátkozni a műszerfalakkal! 38 azonos rendeltetésű, csak az elrendezésükben különböző műszert találunk a két gépben. Mint ahogy azt a számozás (65) is bizonyítja, a Phantomban több műszer, és visszajelző található. Nagyképűség lenne azt állítanunk, hogy mi mindent, 100%-os biztonsággal megtudtunk állapítani, a funkciókat illetően. Ahol bizonytalanok voltunk, ott azt egy zárójelbe tett kérdőjellel (?) jelöltük.



- 1: Lokátorernyő (a bal felső sarokban: gépünk vízszintes sebessége
  ez alatt: (?)
  ez alatt: gépünk függőleges, vario sebessége
  középen fent, (nem mindig látható: az ellenséges gép repülési magassága
  jobb felső sarokban: az ellenség hozzánk viszonyított iránya –0 fok velünk szemben
  ez alatt: az ellenség távolsága
- 2: Műhorizont (a Szimulátor Különszámban részletes leírás található róla)
- 3: Magasságmérő (ALT) – altitude –
- 4: Sebességmérő (SPD) – speed –
- 5: Iránytű (CPS) – compass –
- 6: Az ellenség irányának jelzőműszere (egyfajta körkörös „lokátor" és sajátgépfelismerő készülék)
- 7: (VVI) (?)
- 8: Leszállító- (ILS)-műszer
- 9: Hajtómű „teljesítmény" (RPM) – revolutions per minute –: percenkénti fordulatszám
- 10: Üzemanyag (FUEL)
- 11: Üzemanyag (FUEL)
- 12: Variometer a gép függőleges sebességét méri
- 13: óra (CLK) – clock –
- 14: ILS bekapcsolva visszajelző
- 15: AutoPilot ON (AUTO) robotpilóta (a kiválasztott WAYPOINTRA repül!)
- 16: Átesés (STALL) kicsi a vízszintes sebesség, megszűnt a felhajtóerő
- 17: Segédszárny kint (FLAPS)
- 18: Féklap (BRK) – brake –

– 19: Videokamera ON (VID) „fotogéppuska"
– 20: Futómű v. jelző (UC) – under-carriage –
– 21: Fékezőkampó kint (AA HOOK) a fedélzeten keresztben kifeszített drótkötelekbe ez akad bele a hajón
– 22: A beállított navigációspont (irányadó, WAYPOINT: fordulópont) száma
– 23: Az aktuális fegyver kijelzője
– 24: Az aktuális felfüggesztési pont, és a rajta lévő fegyver mennyiségjelzője
– 25: Fegyverzet „élesítő" (M ARM) a fegyverek „kézi" indítása
– 26: A támadás módjának megválasztási lehetősége
– 27: Sorozat/egyes „lövés" ü.mód visszajelzője
– 28: Világító csali (FLARE) infra vezérlésű rakéták megtévesztésére
– 29: „Sztaniol" (CHAFF) radar- és ezek által vezérelt rakéták zavarására
– 30: Fedélzeti TŰZ! (FIRE)
– 31: „Figyelmeztetés" (CAUTION) (?)
– 32: SAM légvédelmi rakéta hatósugarában (SAM)
– 33: Ellenséges vadászok a közelben (I-BAND)
– 34: (MISSILE) légvédelmi tüzérség hatósugarában
– 35: (AAR) air-to-air rocket (?)
– 36: (GCI) (?)
– 37: Céltárgy befogva (LOCK-ED-)
– 38: ∅ (?)
– 39: (EMIT) (?)
– 40: Célpont irányon, velünk szemben (RNG)
– 41: (PULL) (?)
– 42: Tűzvetőlokátor bekapcsolva, radar irányítású rakéta előkészítve
– 43: Hőérzékelő – infra követő – bekapcsolva, infra rakéta előkészítve
– 44: Gépágyú előkészítve
– 45: Nem irányított rakéta, bomba előkészítve
– 46: (túl)Terhelésmérő – G-szám –
– 47: Gépágyú lőszerkészlet kijelző
– 48: (?)
– 49: Lokátor üzemmódváltó (AA)-légi, (AG)-földi
– 50: (ECM) (?)
– 51: (MIL) (?)
– 52: Utánégető fokozatok
– 53–64: Meghibásodás jelzők
– 65: (HDG) iránytű



A PROGRAM MENÜRENDSZERE

Indulásnál a (köztudatban félig-meddig helytelenül: anyahajónak ismert) rep.-hordozóhajó egyik folyosóján dönthetünk a játék további menetéről. A SCRAMBLE-t választva, mellőzve az előkészületeket, azonnal gépbe ülhetünk. A következő három menüpontot választva újabb menükbe kerülünk, ahol a választott géptípusra szabott feladatok, küldetések, fegyverzet, stb. között válogathatunk. Az útvonalterveket is itt tudjuk tanulmányozni. A választás megkönnyítésére az egyes almenük igen szemléletesek, érthetők, és az egéren kívül a billentyűzetről is választhatók. A funkciók, és azok kezelése gyorsan megtanulható, ezért (és a korlátozott terjedelem miatt) ezek részletes ismertetésére most nem térünk ki.

AZ ÚJSÁGÍRÁS GONDJAI

Ez ugyan az újság belső ügye, de a kritikusaink miatt mégis meg kell jegyeznünk, hogy a dec. 5-ei előrehozott megjelenés miatt – **a gyors tájékoztatást előtérbe helyezve** – alig egy hét maradt a program „berepülésére". Feltételezésünk szerint, – hasonlóan a FIGHTER BOMBER nehezített feladatok idő előtti tiltásához – a program csak egy bizonyos pontszám elérése után (amit ennyi idő alatt nem sikerült elérnünk) engedi meg a realisztikus paraméterek beállítását. Sajnos a tesztelést végig „trainer"-módban voltunk kénytelenek végezni. Amennyiben egetverő újdonságokkal találkoznánk a későbbiekben, ígérjük visszatérünk rá!

ÉRTÉKELÉS

Mielőtt közölnénk a billentyűzetkiosztás táblázatát, hagy tegyünk említést a programról kialakult véleményünkről. Attól függően, hogy milyen géptípust és feladatot választottunk, alapvetően bombázó-, vagy vadászrepülői képességeinket tehetjük próbára. – A THUNDER HAWK-nál is egy hasonló dolgot

dicsérve, – nagyon érdekesnek találtuk, amint a felszállásunk után kb. 20 másodperces indítási különbségekkel végignézhetjük a másik hat társunk startját, majd laza kötelékben a célpont felé közelítve (a Phantomok védelme alatt, vagy épp az Intrudereket biztosítva) hangolódhatunk a ránk váró csata izgalmaira.

A műszerfalak láttán VÉGRE EGY „IGAZI" repülőgépben érezhetjük magunkat, a légtérben társainkkal együttműködve VÉGRE NEM A MAGÁNYOS (és már egy kicsit unalmas) „RAMBO" szerepkörre vagyunk kárhoztatva! Egy nagyon tisztességesen megírt, profi munkára valló „játékkal" gazdagodtak az AMIGÁS tábor szimulátorszerelmesei.



FOTÓ: AMIGA

Széchenyi János

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	85	
ZENE	70	
JÁTSZHATÓSÁG	90	
Összesen:	87	

A billentyűzet-kiosztás táblázata

ESC = Paramter Men
F1 = Külső nézet nagyítása
F2 = Külső nézet kicsinyítése
F3 = WayPoint beállítása 0–3-ig felfelé
F4 = WayPoint beállítása 3–0-ig lefelé
F5 = OutSide: külső nézet/vissza a kabinba
F6 = Track hátsó nézet/vissza a kabinba
F7 = ILS be/ki
F8 = Satellite műhold (felül)nézet
F9 = Carrier a repülőgép-hordozóhajó külső nézete
F0 = Mint ESC
1 = Külső nézetben forgatás balról-jobbra (+ Alt vissza)
2 = Külső nézetben forgatás alulról-felfelé (+ Alt vissza)
3 = A kabinból balra-hátra nézet
4 = A kabinból balra nézet
5 = A kabinból balra-előre nézet
6 = A kabinból előre nézet
7 = A kabinból jobbra-előre nézet
8 = A kabinból jobbra nézet
9 = A kabinból jobbra-hátra nézet
Q = A céljára tartó fegyver követése
CTRL + $ = Katapult
R = Radar ki/be
O = A VIDEO lámpát bekapcsolja
= Látómező mozgatása fel
= Látómező mozgatása le
ENTER = Lokátor üzemmód váltó (AA-AG), F-4-nél fegyverzet váltó is
BackSpace = Fegyverzet váltó
A = AutoPilot
S = SoundOff hang ki
H = AA Hook fékező kampó
; = Intrudernél NAV, ATTACK, LANDING „célpont váltó" a radaron F–4-nél (a lokátor jobb sarkában) a célpontok között válogat
, = NAV, ATTACK, és mint fent
C = Lokátor/Térképváltó
V = Video kamera be/ki
. = Intr.: teljes hajtóműteljesítmény F–4: utánégető 4 fokozatban be
, = F–4-nél utánégető fokozatban is
/ = F–4-nél utánégető fokozatok nélkül ki

Numerikus billentyűzeten:

7 = M ARM fegyverzet kézi vezérlése, „élesítés" (a HELP bill. is)
9 = RIPPLE (SINGLE sorozat) egyes pl. bombavetés
1 = DIRECT (DIANE) DIVE TOSS támadás, a bombavetés módja
3 =
0 = FLARE
. = CHAFF



WILD WHEELS

Autósfoci. Ki hallott már ilyet? Az ötlet azonban szerencsére megszületett és meg is valósult, így a játék hamarosan országszerte népszerű lesz.

A szabályok a következők: a játéktér egy téglalap alakú sík terület, melyet meredek lejtők határolnak, és a pálya mindkét végében egy-egy gödröt találunk. Ezek a lyukak töltik be később a kapuk szerepét. Mindkét csapatban öt játékos lép pályára, és mindegyik játékos egy saját krosszautót vezet. Kezdéskor és a gólok után, mint a hokiban, a pályára egy óriási rongylabdát ejtenek, melyet a csapatoknak az ellenfél kapujába kell gyömöszölniük, s e szent célhoz minden eszközt felhasználhatnak. A csatárokra azonban az ellenfelekkel való ütközéseken túl még egy nagy veszély leselkedik: aki ugyanis nem tud a kapu gödre előtt idejében megállni, a középkezdéshez már egy újabb autóval kénytelen felállni.

Egy-egy sikeres szereplés után kapunk némi pénzt, amelyen a következő mérkőzésre erősebb, gyorsabb kocsikat vásárolhatunk, s haladhatunk előre a legnehezebb fokozat felé.

A program különlegessége, hogy két gépet összekötve egymás ellen is játszhatunk, sőt a PC-s változatban egy egész hálózatnyi ember hajthatja autóját egymás és a labda ellen.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	75	
ZENE	70	
JÁTSZHATÓSÁG	88	
Összesen:	78	



FOTÓ: AMIGA

A gyűrűk ura

LORD OF THE RINGS – VOL. I.

Talán a világ legismertebb és legkedveltebb fantasy regénye A gyűrűk ura (Lords of rings). Érthető tehát, hogy a software-forgalmazó cégek lecsaptak a remek ötletre. Először a Bitmap brothers próbálkozott meg a könyv feldolgozásával a War in Middle Earth-el. A játék végülis egész jól sikerült, de kimaradt belőle a legfontosabb: az eredeti regény hangulata. Idén azonban egy igazi „nagyhal", az Interplay próbálkozott meg A gyűrűk ura számítógépre vitelével.

A kerettörténetet mindenki elolvashatja a játék elején, erre most nem térek ki külön. Az intro után választhatunk, hogy új játékot kezdünk (N) vagy egy régit folytatunk (O). Fontos: ha új játékot kezdünk, akkor az összes előzőleg kimentett játékállás törlődik. Ezután elég idegesítő lemezcserélgetés következik, majd belevethetjük magunkat a tulajdonképpeni játékba. A környezetünket felülnézetből láthatjuk, a grafikát pedig a Times of lore-hoz tudnám talán leginkább hasonlítani. Sajnos a játéktér „kicsit" nagyra sikerült, így csak az vágjon bele a játékba, aki kellő idővel és türelemmel rendelkezik. Csapatunkat az egér segítségével irányíthatjuk, jobb klickel hívhatjuk elő a főmenüt. Ez az alábbi pontokat tartalmazza:

– kard – támadás. Csak akkor él, ha van ellenséges lény a közelünkben. Először ki kell jelölni a célpontot, majd a karakter a kezében lévő tárggyal az ellenfélre sújt. A játék során az alábbi szörnyekkel találkozhatunk:

Ork: gnómszerű teremtmény, mindig szó nélkül ront. Nagyjából a farkassal van egy súlycsoportban. Főként Mória környékén akadhatunk össze orkokkal.

Uruk: ember-ork kereszteződés. Erősebb az orknál, a játék kezdeti szakaszában végzetes lehet a velük való harc. Az Öregerdő és Mória környékén élnek.

Troll: nagyon erős, de szerencsére lassú is. Csak Móriában él. Olog-hai: akár a troll, csak gyorsabb és erősebb is annál. Egyike a legveszélyesebb ellenfeleinknek, egyetlen csapásával akár 10 életerőpontot is sebezhet. Egyedül Móriában található meg.

Nazgul: Szauron leghalálosabb szolgája. A játék kezdeti szakában a nazgulokkal vívott csata egyet jelent a game over-rel.

Balrog: a játékban előforduló legveszélyesebb szörny. Még a legerősebb csapatnak is alig van esélye ellene. A csata előtt mindenkin sebez 10–15 életerőpontot, majd lángoló kardjával igyekszik felszeletelni csapatunkat, általában ez sikerül is neki. Móriában él.

Human, Bandit: rabló, csak a játék elején jelenthetnek problémát. Az utakon szokott előfordulni.

Vorg: farkas, akár a kutya, csak kicsit erősebb annál. Bri környékén találkozhatunk velük.

Dog: csak Maggot tanyáján találkozhatunk velük. Nem komoly ellenfelek.

Papír – információ a csapat vezetőjéről. Fel van tüntetve a név, a vagyon (silver) és az alábbi tulajdonságok:

Dex: ügyesség, nagyban befolyásolja a sebezhetőséget.

End: egyensúly(?).

Life: életerő, ha elfogy, akkor meghaltunk. Harc közben előfordulhat,

hogy egy rendkívül nagy sebet kapunk, ilyenkor elájulunk. Vigyázat: ha sokáig fekszünk ájultan, akkor egy idő múlva meghalunk.

Str: erő, ettől függ a sebzés.

Luck: szerencse, akár a Dex.

Will: akaraterő. Ha magas, akkor csak ritkán ájulunk el.

Gömböt felvevő kéz – tárgy felvétele és vásárlás.

Gömböt markoló kéz – tárgy eldobása (discard), használata (use), viselése (equip), megmutatása valakinek (show) illetve átadása egy másik csapattagnak (trade).

Tekercs – a karakter speciális képességeiről tájékoztat.

Néhány fontosabb képesség:

Climb: mászás, Móriában vehetjük hasznát.

Jump: ugrás, Móriában lesz szükségünk rá.

Perception: érzékenység, megfigyelőképesség. Nélkülözhetetlen, hiszen hiányában átsétálhatunk a fontos tárgyakon.

Read: olvasás.

Swords: kardvívás.

Picklock: zárnyitás, igen hasznos tulajdonság, ha bezárt ládákkal találkozunk.

Varázspálca: – varázslás. Először meg kell adni a varázslat nevét, majd a célpontot. Néhány érdekesebb varázslat:

Firefinger: erős támadóvarázslat, kb. 6–10 életerőpontot sebez.

Help, help: segélykérés, a buckamanók fogságában még hasznát vehetjük.

Illuminate: elvileg a kijelölt célpont berúgna, de sosem sikerül.

!Luthien: akár a !Help, help.

Unlock: zárnyitás.

Talk – beszélgetés. Felvehetünk valakit a csapatba (recruit), kirúghatunk egy csapattagot (dismiss) vagy egyszerűen elbeszélgethetünk egy közelben álló személlyel (talk). Érdemes mindenkivel elbeszélgetni, mivel az üdvözlés után kérdezősködve (question) számos hasznos tippet kaphatunk.

Dombon álló alakok – egy másik vezetőt állíthatunk a csapat élére. Mindig a vezér megy legelöl, tehát a csatában is ő áll az élen.

Két egymásnak hátat fordító alak – akár az előbbi.

ESC – kilépés.

Options – I/O menü és egyéb funkciók.

Load game: játékállás betöltése.

Save game: játékállás kimentése.

Quit game: kilépés a játékból.

Pause game: szünet.

Sound off/on: hang ki/be kapcsolása.

SZEREPLŐK

A játék során rengeteg barátságos és kevésbé barátságos lénnyel találkozhatunk. A következőkben pár sorban összefoglalnám a legfontosabb szereplők előéletét és kilétét, mivel e nélkül néha igen nehezen követhető a játék menete.

Frodo: Bilbo unokaöccse és Gandalf barátja, nála van a gyűrű. Fegyveres harcban nagyon gyenge, akár az összes többi Hobbit.

Bilbo: Gandalf régi barátja, a gyűrű volt birtokosa.

Pippin, Sam és Merry: Frodo barátai.

Gandalf: hatalmas és erős mágus, ő a legerősebb szövetségesünk. A játék kezdetekor Elrondnál vendégeskedik.

Boromir: erős harcos, Elrondnál vehetjük be a csapatba.

Aragorn: vándor, emellett nagyon erős harcos. Breeben vehetjük be a csapatba.

Elrond: Rivendellben lakik, házában sok segítséget kaphatunk az ott megszálló vándoroktól.



FOTÓ: AMIGA

VÉGIGJÁTSZÁS

Kalandozásainkat Frodo lakása elől kezdhetjük, itt mindjárt vegyük is be a csapatba az itt várakozó két barátunkat, Sam-et és Merryt. Ezután menjünk vissza Frodo lakásába és nézzünk jól körül. A figyelmes játékos találhat itt egy fáklyát, némi élelmet és egy lezárt ládát. A ládánál használjuk a picklock tulajdonságot és vegyük fel a 70 ezüstöt. Miután ezzel végeztünk, menjünk délre az úton. Egy idő után összefutunk Lobéliával, Frodo régi ellenségével, aki holmi kulcsot követel tőlünk. Ha annyira kell neki, akkor adjuk oda (give bag end key). Ezután hosszú-hosszú mászkálás következik nagyjából DK-i irányba. Ha minden jól megy, akkor egy idő után egy tanyához érünk, na itt lakik Maggot. Menjünk be és beszéljünk a házigazdával (a kutyákat inkább ne molesztáljuk), majd távozzunk D felé. Rövid gyaloglás után a folyóparton találkozhatunk Pippinnel, akit rögtön vegyünk is fel. Ezután menjünk át a gázlón (y) és induljunk el E felé. Némi bolyongás után egy kocsmához érünk, ide menjünk be és vegyük fel Athelwynt. Haladjunk tovább E-ra, egy idő után egy úthoz érünk. Innen haladjunk K-re, de NE az úton, hanem csak az út mentén. Ha nem csináltuk jól, akkor rövid idő múlva megjelenik egy nazgul és ránktámad. Ilyenkor csak egy reményünk van: a gyors menekülés. Ha sikeresen túljutottunk ezen a kalandon is, akkor végeztünk a játék első szakaszával és elégedetten nézhetjük az átvezető képsort. Amint visszakaptuk az irányítást, rögtön menjünk be a délen lévő erdőbe. Bolyongjunk addig, amig egy romhoz érünk. Itt induljunk délre, s ha mindent jól csináltunk, akkor egy idő után szürkére vált a képernyő. Itt egy idő után kezdenek eltünedezni a karakterek, de ne ijedjünk meg, várjunk addig, amig az utolsó csapattag is el nem tűnik.

Igen kellemetlen helyzetben találjuk magunkat, tehát jó lesz segítséget hívni (!Help help varázslat). Nemsokára megérkezik Bombadil Toma, aki látva szorongatott helyzetünket kiszabadít minket. Nézzünk körül a buckamanó lakhelyén és a ládát nyissuk ki, a tőröket pedig osszuk szét a csapattagok között. Ezután menjünk K-re, majd a sziklafal mentén É-ra. A sziklafal végénél forduljunk K-re és rövid gyaloglás után egy útra érünk, amely kivezet erről a környékről. Menjünk végig az úton és az elágazásnál forduljunk K-re, így egy idő után beérünk Bree-be. Itt keressük meg a kocsmát és menjünk be. A társalgóban beszéljünk a bal felső sarokban álldogáló alakkal, majd kérdezzük a ránk leselkedő veszélyekről (danger). Kövessük a bal oldalon lévő kis helyiségbe és vegyük be a csapatba. A helyiség közepén még fel tudunk venni némi meleg ételt. Keressük

meg a gyógyítót (healer) és érdemes a kovácsnál is venni pár jó páncélt (legjobb a chain mail). Ezután távozzunk a város K-i oldalánál lévő kapun. Itt kellemetlen meglepetés ér minket, ugyanis Athelwyn és néhány ember ránk támad. A támadók leverése után gyalogoljunk a K-i út mentén, így egy idő múlva egy hídhoz érünk. A hídon felvehetünk néhány egzotikus nevű tárgyat, bár ezeket és nem nagyon tudtam használni. Folytassuk utunkat és az elágazásnál induljunk K-re. Ha minden igaz, nemsokára találkozunk az úton egy Glorfindel nevű elfel, akit érdemes bevenni a csapatba. Rövid gyaloglás után egy gázlóhoz érkezünk, ahol egy vérszomjas nazgul ront ránk. Legyőzése után kellemetlen meglepetés ér minket, ugyanis 7 társa épp most készül megtámadni minket. Gyorsan használjuk a !Luthien varázslatot (csak Aragorn ismeri) és kajánul figyelhetjük, ahogy a szökőár elsöpri üldözőinket. Sétáljunk végig az úton és menjünk át a hídon, majd rövid gyaloglás után betérhetünk Elrond házába.

Ez egy igen kellemes hely, ugyanis az összes karakterünk azonnal felgyógyul és rengeteg jószándékú alakkal találkozhatunk, akik hajlandóak képességeiket megosztani velünk. Elrond a tanácsteremben közli, hogy keressük meg Gandalfot, aztán újra tárgyalhatunk. Kifelé menet keressük meg Boromirt és vegyük be a csapatba. Gandalf az épülettől K-re, egy sziklafalnál várakozik, s amint a közelébe érünk, azonnal visszaindul Elrondhoz. Mi is tegyünk így és menjünk a tanácsterembe. Itt Elrond újabb feladatot ad, meg kell keresni a 8 nazgul köpenyét. Ezeket a folyó partján találhatjuk meg hosszú mászkálás után. Miután ezeket összeszedtük menjünk vissza Elrondhoz, aki ad pár hasznos tárgyat és megkér, hogy szerezzünk bizonyítékot arra, hogy a nazgulok vissza fognak térni. Kitartó kalandorok megpróbálhatnak bizonyítékot keresni, én egyenesen Móriába indultam. Innen a játék megoldását már a játékosra bízom, de azért búcsúzóul még leírok néhány tippet:

– Mondd az ajtónak !mellon és lépj be.

– Sajnos elkerülhetetlen a trónterem megtisztítása az orkoktól.

– Ne ijedjünk meg a hangtól!

– A fehér szárny átsegít a tavon.

– Az árkokat át lehet ugrani.

– Segítsünk a szárnyatlan sasnak.

– Ha nyílást látunk, próbáljunk meg lemászni.

Hát ennyi lett volna a Lords of rings leírása. A játék grafikája és hangja inkább hangulatos, mint kiváló, de azért nem lehet rá panasz. A játéktér talán túl nagyra sikerült, bár az rontja le nagyon a játszhatóságot. Egyébként a program a könyv három kötetéből csak az elsőt dolgozza fel, szóval lehet számítani a folytatásra. Mindent összevéve: a játékot nem ajánlom SWIV rajongóknak, de a kalandprogramok kedvelőinek kellemes perceket szerezhet.

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	93	
ZENE	70	
JÁTSZHATÓSÁG	98	
Összesen:	90	

T. J. Himmelweis

Akcióban a két fenegyerek!

The Blues Brothers



Bár a nevükben szerepel a „blues" szó, a testvérek nem ennek a zenei irányzatnak a rajongói. Az ő világuk a ROCK'N'ROLL! Sajnos nem volt alkalmam megnézni a játék alapjául szolgáló filmet, de csak jót hallottam róla; mivel a két főszereplő Dan Aykroyd és John Belushi volt, biztos, hogy rossz nem lehetett! Végül is a TITUS szerezte meg a jogot a játék megkódolására, ezért kicsit aggódva vártam az eredményt, ismerve a cég eddigi pocsék játékait.

A program alaptémája megegyezik a filmével, de nem kötődik hozzá túl szorosan. A sztori ott kezdődik, amikor a fivérek kijutnak a börtönből, hogy végre a top-listák élére juttassák kétszemélyes zenekarukat. Mivel alapvetően nem angyali jóságukról híresek, senki ne várjon valami nyugodt játékra (Jake, a vékonyabb, fegyveres rablás miatt áll körözés alatt, amit azért hajtott végre, hogy ki tudják fizetni a banda szállodai szobáját; Elwood, a testesebb pedig egy rendőrautót lovasított meg)! Mielőtt azonban sor kerülne a „visszatérő fellépésre", meg kell szerezniük néhány fontos tárgyat, melyek egy halom ellenséggel teli mászkálós (sőt futkározós) pályán vannak elrejtve.

Minden pályán egy tárgy található, amit rendszerint a szint végigjárása után meglelünk (a cuccok képei a képernyő tetején láthatóak). Segítségképpen: az első tárgy, a gitár az első emeleti hangszerboltban található. A boltokba „tűz + fel" kombinációval juthatunk be (de óvatosan, néha egy-egy ellenfél is van a shop-ban!). Az első pálya az áruház, de később többek között egy börtönt, egy építkezést és a koncerttermet is végig kell járnunk. A szinteken a haladási irány általában egyértelmű, ha meg nem, akkor rövid gyakorlás után meglelhető a kis piros zászlóval jelzett kijárat (így szerencsére nem muszáj a hajunkat tépve térképeznünk, hogy hol is vagyunk?).

Persze nem kell üres kézzel elbánnunk a lövöldöző rendőrökkel, a villával rohangáló parasztbácsikkal, az Elvis frizurás rockerekkel és a többiekkel; felvehetünk ládákat, melyek eldobva kiütik az ellenfeleket. Sajnos, cipelés közben ugrási képességünk jelentősen romlik. Gyűjthetünk forgó hanglemezeket is, melyekből 100 db egy extra életet jelent (az álló, törött korongok csökkentik ép lemezeink számát). Az időnként található kérdőjel bonus-okkal vigyázzunk, mert lehetnek pozitív és negatív hatásúak is (pl. egy pár pillanatra táncolásra kényszerítenek, így nem tudunk mozogni, de extra energiát is rejthetnek).

A szinteken persze nemcsak futkározni és ugrálni kell: időnként találhatunk extra közlekedési eszközöket – ballonokat, ugráshossz növelő esernyőket, méhecskekösztümöket – melyekkel egy-két elérhetetlennek hitt hely könnyebben megközelíthető.

Kezdéskor kiválaszthatjuk a nekünk tetsző szereplőt, de lényeges különbség nem lesz a játékmenetben. Lehetőség van a Páros játékra is, amely legalább olyan élvezetes és jól működik, mint az egyszemélyes.

Őszintén megmondom, szerintem ez a TITUS első jó játéka, de ez igazán bombázó! A grafika sajátos, de ész-



FOTÓ: AMIGA

bontó: a sprite-ok halál jó formák, a fivéreknek esés közben szétáll kezüklábuk, futáskor fogják a kalapjukat, magukon hordozzák az eredeti színészek külső vonásait. A játékmenet olyan, amit eddig csak a Sega Megadrive konzol „Sonic the Hedgehog" játékánál tapasztaltam: fantasztikusan gyors, de mégis tökéletesen irányítható és kézbentartható (a szereplők megállás előtti „csúszása" megszokható).

Külön említést érdemel a játék zenéje, amely tipikus esete annak, amikor a játékos „beindul" hallatára. Az eredeti számok nagy része át lett írva, méghozzá profi módon. A tökéletes hatást csak fokozzák a digitalizált trombita és szaxofon szólamok. A memóriagondokat úgy hidalták át a programozók, hogy hardware sprite-okat használtak a fő karaktereknél, így volt elég hely a zene és a kód számára. A program tesztelésekor még csak az Amiga verzió állt rendelkezésünkre, de állítólag készül a C–64-es is. Vétek elszalasztani!

by B

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	90	
ZENE	99	
JÁTSZHATÓSÁG	90	
Összesen:	92	

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY™

Az év filmje! Az év játéka?



Az OCEAN úgy látszik rájött a nagy, de sokak számára fájó igazságra: C–64-re csúcs, az Amigát megközelítő játékot mostanság már csak cartridge-on lehet piacra dobni (pl. PANG). Az ember csak berakja a cigarettásdoboz nagyságú csodát, és máris mindenféle töltögetés nélkül élvezheti a töméntelen mennyiségű kódot, zenét és grafikát, melyeknek már nem a memória és a disc kapacitása, hanem a programozók fantáziája szab határt. Aki számára az eddigiekből nem vált világossá, annak elárulom, hogy a T2 teljes, tökéletes változata csak cartridge-on hozzáférhető.

Nemegyszer adott már ki az OCEAN elkapkodott játékot a keze közül, de ezúttal igazán tökéletes munkát végeztek: a T2 Amiga verziója magasan veri a legtöbb hasonló stílusú játéktársát, a C–64-es változat pedig egyenesen gyönyörű! A program 9 bombasztikusan megrajzolt/megkódolt pályán keresztül követi végig a film cselekményét. A szintek változatosak: a verekedős, a logikai, az ügyességi és az üldözős formák keverednek bennük. A pályák között gyönyörű átvezető képeket láthatunk, s azok a szerencsétlenek, akik lemaradtak a filmről, röviden elolvashatják a hozzájuk tartozó sztorit (C–64). Mivel az Amiga azért mégiscsak Amiga, ott a készítők a film egyes mozzanatait profi módon ledigitalizálták!

Az első pályán Arnie, ezúttal egy jólelkűre átprogramozott T800-as bőrébe bújva megverekszik a szuper T1000-el. Ez a szint leginkább az International Karate-ra hasonlít, de a szokásosnál sokkal szebb és nagyobb sprite-ok kaptak helyet benne (C–64-en például a T800-asnak 63x96 pixel a rajza, 12 sprite-ból áll, melyek közül 6 hi-res overlay és 6 multicoilor underlay).

FOTÓ: AMIGA





FOTÓ: C–64

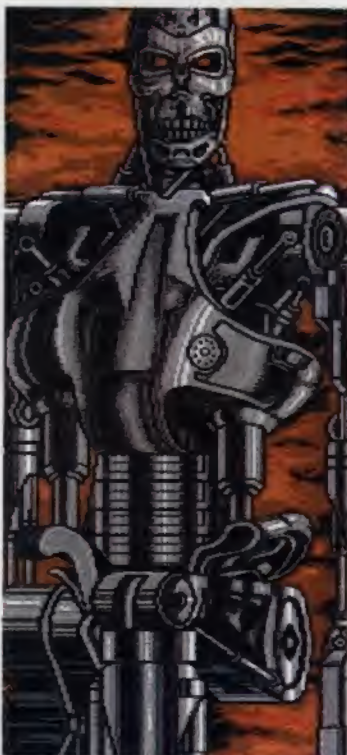
John és a T800-as menekülni kényszerül, mégpedig egy Harley Davidson „Fat Boy"-on. A T1000-es egy Mack kamionnal üldözi őket. Ezen az vertikálisan scrollozó pályán lehetőleg el kell kerülnünk az ütközéseket, mert a kamion érintésének John, a tereptárgyak csokorbaszedésének pedig a T800-as energiája látja kárát. A piros-fehér rámpákat és az autóroncsokat ugratónak használhatjuk, de ez elég kockázatos mutatvány.

A harmadik szint az agytekervényeinket mozgatja meg. Egy villogó keret segítségével tudjuk mozgatni a Terminátor karjában levő vezetékek darabjait, melyeket színek szerint össze kell hozni. A dolog nem könnyű, de szerencsére ez csak egy bonus energia szerzésének lehetőségére beiktatott feladat.

Vissza a sűrűjébe! Sarah kitört szobájából, és el kell jutnia a kórház kijáratához. Folyosóról folyosóra, le-fel a szürke ajtós liftek segítségével juthat (belépés: joy + fel), s közben nem árt lecsapdosni a jól megtermett ápolókat sem. Igyekezzünk lehetőség szerint lefelé haladni.

Már épp kezdenek helyrejönni a dolgok, amikor a T1000 megérkezik a kórházba. Ismét Arnoldra vár a feladat, hogy egy újabb verekedős részben megmentse a többieket.

Hőseink pillanatnyi előnyhöz jutottak. John átprogramozza a T800-ast, hogy ne öljön feleslegesen embert. A történet ezen részét egy logikai-puzzle játék dolgozza fel, ahol össze kell raknunk a Terminátor arcának összekevert részleteit.



A program ismét próbára teszi a játékos ügyességét, mégpedig egy a negyedik szinthez hasonló menekülős részben. A T800-assal el kell jutni a Cyberdyne laboratórium kijáratához. Útját elszánt SWAT tagok nehezítik.

A kis csoport egy teherautóval menekül, de ezúttal egy helikopter az üldöző! Amíg a T800-as kerülgeti az akadályokat, addig a hátul gubbasztó Sarah megpróbálja minél többször eltalálni a helit. A célkeresztet nem tudjuk irányítani, amikor többé-kevésbé egyenesen haladunk, akkor az automatikusan célra tart.

Elérkezünk a végső összecsapáshoz! A műbőrétől megfosztott T800-as és a működési hibákkal küszködő T1000-es párbaja az olvasztókohó peremén zajlik. No problemo!

Amellett, hogy a T2 egy eszméletlenül szép és jól játszható (talán a szokásosnál nehezebb) játék, sok újdonság nincs benne. OCEANék beletettek egy kicsit a Totall Recall-ból, egy kicsit a Bat Man-ből, elvégre mi bajuk lehet? A grafika mint már említettem mindkét gépen csúcs, a zene klassz, az eredeti T2-höz hasonló téma, tehát a külsőségekkel kapcsolatban igazán nem merülhetnek fel aggályok. A programot igazán csak nagyon jó és kitartó játékosoknak ajánlom. Nagyon szép a Terminator 2, de azt hiszem túlzás az OCEAN kijelentése, hogy az év játéka lesz. Hasta la vista, Baby!

by B

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	90	91
ZENE	80	82
JÁTSZHATÓSÁG	79	80
Összesen:	83	86

Mechanicus

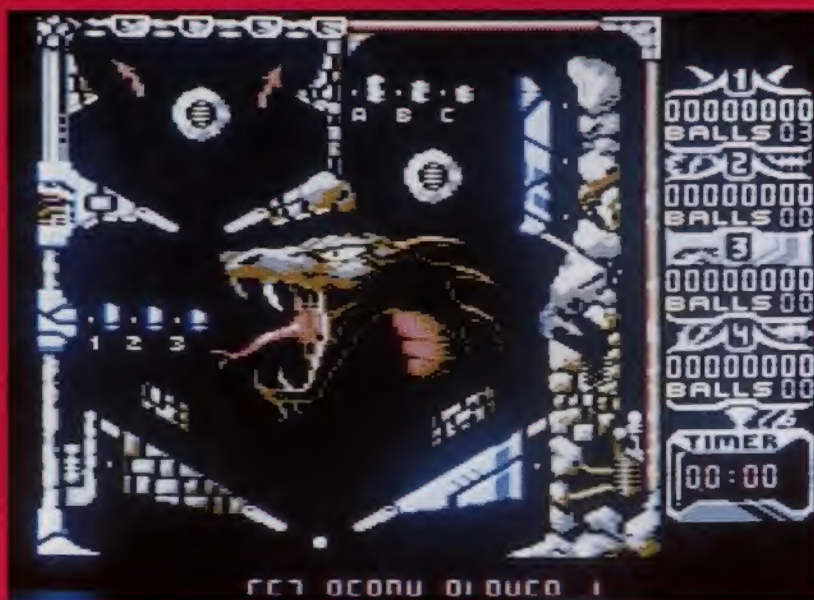


FOTO: C–64

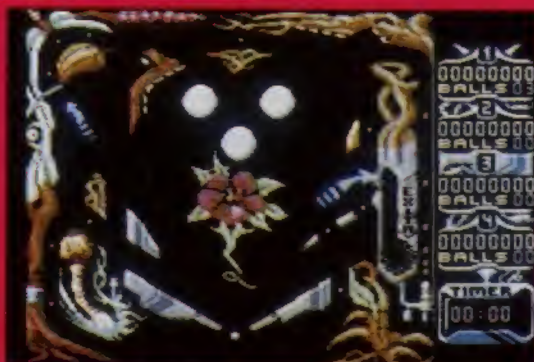


FOTO: C–64

A XXI. század flippere

A múlt havi számban egy nagyon rövid preview-t mutattunk be a Mechanicusról. Mostanra megjelent a teljes játék és bizton állíthatom, hogy egyeduralkodó a maga nemében. Három extra-fém pálya, csúcs hang és grafika, remek szórakozás a flipperek szerelmeseinek!

Az avatottabbak rögtön megsejthették, hogy nem mindennapi anyag került eléjük, mikor felvillant a HITECH STUDIO logo. Ezek a skacok Magyarország krémjét jelentik, fantasztikus kreativitással és ötletekkel rendelkeznek, ami mellé kivételes programozói tudás társul. Egyszóval profik. És most a Rasterrunner és a Fourty Five után itt a legújabb alkotásuk; ami ismét „betalálás".

Hárompályás flipper-program még nem született, bár véleményem szerint egy pálya is totális siker lett volna. Így azonban háromszoros az élvezet. Minden pálya míves munka, a flipper felületén látható alakzatok kimunkálása káprázatos. Ha pedig már kigyönyörködtük magunkat a grafikában, akkor elkezdhetjük a játékot (a golyó az F1-gyel indítható, a karokat a két SHIFT-tel mozgathatjuk). Rövid játék után kiismerhető a rejtett lyukakba, csatornákba való belövés módja, de persze nem könnyű feladat. A játékot természetesen stílusos zene/FX kíséri, amelyek között a főmenüben válthatunk. Itt állítható be a játékosok száma és a kívánt pálya is (funkcióbillentyűk segítségével). Nem akarom tovább szaporítani a szót, próbálja ki mindenki, nagyon nagy élvezetben lesz része.

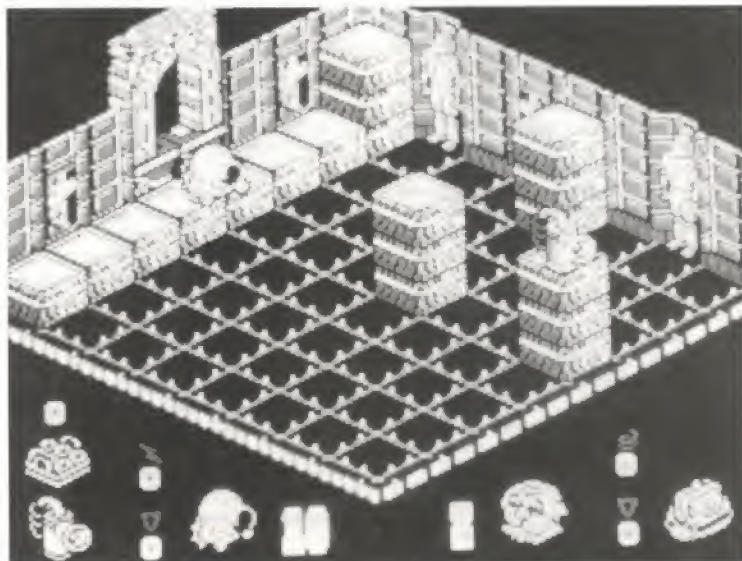
Zolee

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		98
ZENE		90
JÁTSZHATÓSÁG		90
Összesen:		95

Á, csak egy kicsit késett!

Head Over Heels

Most egy csomó C–64-es tulajdonos biztosan értetlenül csóválja a fejét, hogyan kerülhetett egy ilyen ős játék az újságba? Ennek egyszerű a magyarázata: tudomásunk szerint erről a „minden idők egyik legjobb" játékáról még nem jelent meg leírás, az Amiga verzió pedig napjainkban került piacra, így ott újdonságnak számít!



FOTÓ: AMIGA

Sok-sok évvel ezelőtt előfordult néhányszor, hogy egy-egy játék messze megelőzte a korát (pl. Impossible Mission, Raid Over Moscow). Ezen játékok mindegyikében volt valami, amit azóta sem tudtak megismételni a játékgyártó cégek. A HOH-t közelebbről megismerve tátva marad az ember szája: hogyan lehetett ennyi adatot egy file-ba beletömni? A játék tökéletesen van felépítve, megtervezve, megkódolva. A 6 különböző szint több száz szobája között végtelenül logikus, átlátható kapcsolat van, néhány közülük annyira kacifántos, hogy órákat is gondolkodhatunk, mire rájövünk a titkára, azaz, hogy miként lehet átjutni rajta. A program egy igazi arcade/adventure, amely még most is a legjobbak között áll, s még mindig nagy kihívást jelent a megszállott játékosok számára!

Az Amiga és a C–64-es változat majdnem tökéletesen megegyezik, a régi „Spectrum" monocrome grafikát is hangulatosan tudták áthozni Amigára. A bájos zenéket és hangokat sajnos kicserélték, érthetetlen, hogy miért. Mivel „SAVE" funkció nem áll rendelkezésre, mindenki készüljön fel, hogy nem egy-két órás szórakozásnak néz elébe!

A játékot joy-al irányíthatjuk, de az izometrikus ábrázolás miatt azt tanácsolom, hogy az asztalra letéve 45 fokkal jobbra fordítsuk el. Így szereplőnk tényleg arra fog menni, amerre akarjuk. Ugrani a tűz gomb megnyomásával lehet.

A főszereplő Head és Heel, két szuperkém. Nem egy fajtából valók, de egy célért küzdenek: bolygójuk felszabadításáért. A feladatot csak és kizárólag együtt tudják megoldani, habár, néha külön kell dolgozniuk. Meg kell találniuk 4 koronát, melyekhez hosszú és nehéz út vezet, s el kell vinniük őket a Blacktooth birodalom legvégére. Mivel a 4 korona 4 különálló világ – Safari, Egyptus, Book World, Penitentiaty – végén található, a 100%-os sikerhez mindnek együtt kell lennie. Természetesen a feladat a koronák nélkül is megoldható, de hát ki az, aki szuperkém létére félmunkát végez (meg aztán a játék megnyerése is a koronák száma szerint alakul!!!). Head egy kutyára emlékeztető figura, karjai alatt fazon kis „taréjjal". Kicsit lassan mozog, de hatalmasat tud ugrani, és ugrás közben képes iránytváltoztatni. Ha birtokába jut speciális fegyverének, egy különös kürtnek, süteményeket tud kilőni vele (bal SHIFT gomb), megbénítva ezzel Blacktooth szörnyeit. Heel inkább egy macskára hasonlít, feje búbján jópofa kis szőrtinccsel. Nagy lábai miatt csak aprókat tud ugrani, de annál gyorsabban szalad. Ha már egyszer elugrott egy irányba, közben mozdulni sem tud. Egy kis táska segítségével fel tud szedni mindig egy tárgyat (F3), feltéve, ha megtalálja a táskát. A két kémet egymásra téve, tehát Head-ot Heel fejére ültetve (Head over Heels) azonban tényleg szuper párost kapunk: óriásit ugranak, közben iránytváltoztathatnak, felszedhetnek egy tárgyat, vagy bárkit megbéníthatnak lövéseikkel (de ilyen állapotban ha meghalnak, mindkettőjük élete fogy). A két szereplő között az F5 billentyűvel válthatunk, s pontosan egymásra téve őket ugyan ezzel „válnak eggyé".

A képernyőn láthatjuk a szereplők életeinek számát és képeit (melyek közül az világít, akivel éppen haladunk). Head és Heel mellett is van egy kis lefelé fordított háromszög ikon (alatta egyelőre egy 0), ami azt mutatja, hogy hőseink mennyi ideig sérthetetlenek. Ehhez persze találnunk kell olyan bonus-nyulakat, amelyektől sérthetetlenné válunk. Head mellett villám ikon látható – ha gyorsító-nyulat talál, ennyi lépésig futni tud. Heel mellett rugó ikon van – ugrási előnyúl segítségével ennyiszer tud nagyobbat ugrani.

A leírás és a 2 térkép remélem segít abban, hogy a nehezebb szobákon át tudjunk jutni. Helyhiány miatt azonban most csak a főpályát, tehát a megnyeréshez vezető utat közöljük. A 4 kisebb szintet, melyek végén a koronák megszerezhetők, mindenki kezdje egyedül megismerni/végigjárni. Következő számunkban a hiányzó térképeket is leközöljük.

Kezdéskor Head-el az 1-es szobában álldogálunk. Menjünk ki jobbra az egyetlen kijáraton, s láthatjuk, hogy

társunk a másik szobában van, de egy átugorhatatlan fal választ el tőle. Induljunk hát, hozzuk össze őket! Menjünk vissza, majd a levegőben függő faldarabokra sorban ugrálva vegyük le a nyulat. Ezt a trükkös „ki-fel-be" ugrást jól gyakoroljuk be, mert a játék során számtalanszor kell alkalmaznunk. A nyuszi megszerzése után használjuk a szoba sarkában levő teleportot (T1).

Menjünk tovább, majd essünk le. A 3-as szobában a rugóról ugorva vegyük fel a halat. Ő a játékban a RAM-SAVE funkciót helyettesíti, tehát ha az összes életünket elvesztettük, a legutolsó felvett haltól folytathatjuk a játékot (de csak a mozgó halakat lehet felvenni!). A 4-es szobában megszerezhetjük a kürt-fegyvert. Ehhez ugráljunk oszlopról oszlopra, de vigyázzunk, mert minden érintés után az oszlopból egy réteg eltűnik. Itt csak gyorsnak kell lennünk, a visszaút már egyszerűbb lesz!

Menjünk az 5-ös szobába. A padlón tüskéket láthatunk, ezentúl minden hasonló szobában a padló érintése halálos! Ugráljunk el a kapcsolóig, utána vegyük fel a töltényeket a másik sarokból.

Szabad az út a 6-os szobáig. Toljuk a köveket az oszlop mellé, majd vegyük fel a nyulat, utána a töltényt.

A 7-es szobában ugorjunk fel a liftre, majd az építményre. Lökjük le mind a 3 állványt, majd essünk le, és toljuk oda az állványokat a magas kijárathoz. Felugrálva szabad az út.

A 8-as szoba a kijárat, egyszerűen essünk le. Most váltsunk Heel-re.

Vele használjuk a T2 teleportot, majd a rugóval ugorjunk ki a szobából. A 9-es szobában ugorjunk rá a liftre, majd a 10-esben vegyük fel a halat.

A 11-es szobában vár a táska. Menjünk a nagy joy-hoz, majd toljuk fel vele a babát a bejárattal szemben levő falig, majd a sarokba. A babával toljuk ki a köveket a fal mellett, és állítsuk be úgy, hogy a padló, a kő és a baba között is egy kockányi üres hely maradjon. Ezután el tudunk ugrálni a táskáért. Menjünk vissza a 10-es szobába, vegyük fel a dobot, tegyük a kijárathoz... ollé!

A 12-es és 13-as szobákban a liftet használva jussunk el a 14-esig, ahol a távolabbi padlóra (x) ugorjunk, s onnan ki. A 15-ösben a robotokat úgy állítsuk meg, hogy lökjük neki a golyót a kapcsolónak.

• A 16-os szobából a 17-esbe csak hosszadalmas lépcső építkezéssel jutunk be, de a 2 nyúl és a hal megéri. Ha megvannak, most a másik kijárathoz építsünk lépcsőt, és essünk le a 18-as kijáraton. Váltsunk át a Head-re.

A LEVEL 2 1-es szobájából menjünk át a 2-esbe, ugorjunk a Heel hátára, majd „ragasszuk össze" őket (F5). Vegyük fel a köveket, tegyük a kijárathoz, és menjünk ki.

A 3-as szobában a joy-al hozzuk át a babát, majd tegyük a fejére Head-et. A

BLACK TOOTH
EMPIRE
LEVEL 1

BLACK TOOTH
EMPIRE
LEVEL 2

Heel-el kezelve a joy-t vigyük át a Head-et, majd most már a Head-e ugyanígy hozzuk át a Heel-t. Tegyük egymásra őket.

A 4-es szobából teleportáljunk (T1) az 5-ösbe. A Heel-el induljunk el felfelé, sajnos el kell válni. A következő szobában a lépcsőt egy különleges lény alkotja, ami a Head láttára eltűnik. A 6-osban ugorjunk rá a mozgó padlóra, majd mindig arra áljunk arccal, amerre ütközés után haladni akarunk (haladási irány a térképen). Ezután, ha halat akarunk szerezni, menjünk a 9-es szobába, és T3-at használva az A szobán át a C-be jutunk. Itt vegyük fel a halat, majd járjunk végig egy hosszú visszautat a D-n és az E-n keresztül egészen a 4-es szobáig (innen már ismerős). Ha nem kell a hal, a 6-os szobából egyszerűen a 7-esbe menjünk, ahonnan teleportáljunk. A B szoba csapda, csak egy irányban haladhatunk rajta át. Váltsunk át Head-re.

Az 5-ös szobából a Head-el lefelé induljunk. Menjünk el egészen a 9-es szobáig, ahol először használjuk a T4-et, vegyük fel a nyulat, majd visszamenve a T3-at.

A 10-es szoba után a 11-esben lesz egy nehéz ugrás az alsó sarokban, de szépen haladjunk tovább a 12-es szobát körbejárva a 13-asig, majd teleportáljunk (T5) a 14-esbe.

A 15-ös szobában hozzuk össze hőseinket, s a 16 – Penitentiary, 17 Safari, 18 – Egyptus, 19 – Book World szobákból tetszés szerinti világokba teleportálhatunk, a koronák megszerzése végett.

Ha megvannak a koronák, újra visszakerülünk a kiinduló szobákba. Ekkor induljunk el a 21-es szobába. A 20-as egy újabb csapdába torkollik, mert az EGYIRÁNYÚ teleportokat használva (T6, T7–T1) a 4-es szobába jutnánk vissza!

Szóval, a 21-es szobából a T8-on keresztül a 22-esbe jutunk. A 23-as szoba nagyon érdekes, mivel itt van két kijárat, amelyeket nem tudtam elérni. Ezek felderítését az olvasókra bízom.

A 24-es szobában nehéz feladatunk lesz, mert a kijárathoz olyan tornyokról ugrálva kell eljutnunk, melyeknek érintés után a felső szintje eltűnik. Fő a gyorsaság! Mindig igyekezzünk a tornyok szélére ugrani.

A 25-ös szobában lépcsőt kell építeni a hátsó sarokba, s így lehet fel, majd kijutni. A 26-os szobába először a Heel-el menjünk be, és ugráljunk át a lényeken a kijáratig. Utána a Head-el a megmaradt padlókat használjuk a kijutáshoz.

A 27-es szobában lökjük le az állványt, így kiszabadítunk egy liftet. A 27/A felső szobába jutunk, ahol vegyük fel a halat, majd essünk le a „*"-al jelölt ponton keresztül. Így a 27-es szobába esünk vissza, a nekünk kellő kijárathoz!

A végső megpróbáltatás, a 28-as szoba következik. A joy-ok segítségével pottyantsuk rá a babát a mozgó padlóra, lehetőleg minél közelebb a kijárati oldallal érintkező széléhez. Amikor a padló a szoba felső (kijárati) szélén levő rögzített padlókhoz ér, gyorsan toljuk át a babát. Ezután a babát a kijárat alá tolva az ajtó elérhető!

Már csak a megnyerés van hátra: a 29-es szobán át először Heel-el menjünk be a 30-asba, és a lényeket használva ugráljunk el a hátsó falnál levő kockáig. Ezután Head-el is jöjjünk be, és álljunk a Heel hátára. Essünk rá a kockák között megbúvó teleportra. THE END.

by B

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	70	80
ZENE	50	50
JÁTSZHATÓSÁG	90	90
Összesen:	84	86

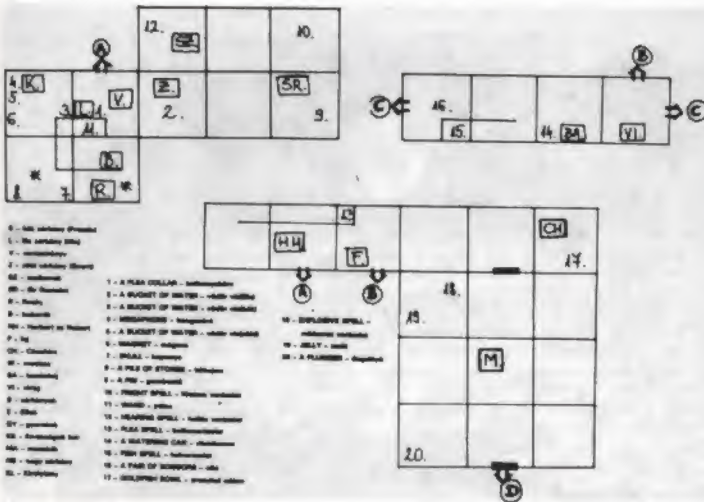
SLIGHTLY MAGIC

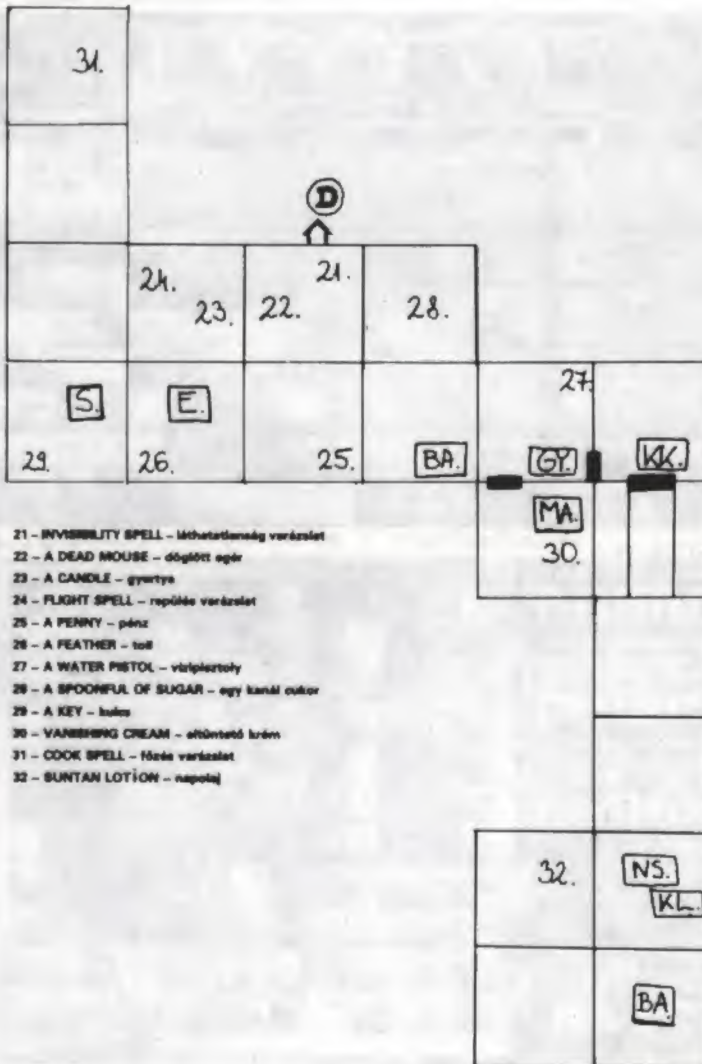
Nehéz a varázslótanonc, Slightly élete. Mestere távollétében kell ügyességét, bátorságát és mágiáját próbára tennie, és kiszabadítani a királylányt a sárkány fogságából.

Egyszerre négy tárgy lehet nálunk. Ezek közül a joy jobbra-balra húzásával váltogathatunk, tűzzel választhatunk. A varázsló szobájából induljunk el jobbra. Útközben vegyük magunkhoz a lila vödröt (2), amit rögtön vihetünk is a lila sárkányhoz, aki csak akkor enged tovább, ha megitattuk. A kék vödröt (3) adjuk a kék sárkánynak, majd szedjük össze a mögötte található hangszórót (4) és a zöld vödröt (5). A változatosság kedvéért a zöld vödör a zöld sárkány tulajdonát képezi, aki rögtön követeli is a vízadagját. Ha ezzel készen vagyunk essünk le a szellem cellájába. Keressük meg a koponyát (7) és a kőkupacot (8), amit rögtön vigyünk is Rockynak a kőszörnynek. Így nem minket akar majd felfalni. Ekkor kis csillagok jelennek meg mellette, amin felugrálva egy buborék állja utunkat. Mást nem tehetünk, hagyjuk későbbre ezt a helyet. A cellából csak a szellemnél lévő kis csillagokon tudunk feljutni a várba. Ugorjunk rá a legalsóra, majd pár másodperc után feljebb. Itt is várjunk egy kicsit, míg megjelenik a következő. Fent vegyük magunkhoz a mágnest (6), majd Sir Rustalot termében álljunk a páncél fölé és használjuk is az előbbi szerzeményt. Máris miénk egy gombostű (9). Visszafelé jövet olvassuk el a varázskönyvet, ezután Rocky szobájában lyukasszuk ki a buborékot a gombostűvel. A létrán másszunk fel a pálcáért (11), hogy tudjunk varázsolni. Keressük meg a félelem varázslatot (10). Minden varázslathoz szükségünk lesz egy tárgyra, ehhez például a koponyát kell használnunk. Ha ezzel megöltük a szellemeket, kapunk egy hallásvarázslatot (12). A varázsló szobájában tegyük el a bolhanyakörvet (1), és ugorjunk fel Herberthez és Huberthez. Túl messze vannak egymástól, nem hallanak semmit. Hogy tovább mehessünk, használjuk a hallásvarázslatot. Az ehhez szükséges tárgy a hangszóró. Balról jussunk fel a csillagokhoz, de a bolhavarázslatot (13) se hagyjuk itt.

Lent egy óriási fej állja utunkat, ha van nálunk bolhanyakörv, a bolhavarázslat segítségével óriási ugrással a másik oldalon találjuk magunkat. Mielőtt továbbmennénk, essünk le az üregbe. Balra induljunk vigyázva, hogy ne lépjünk rá a banánhéjra. Itt lent találunk egy vizeskannát (14), egy halvarázslatot (15) és egy ollót (16). Ahhoz, hogy kijussunk, öntözzük meg a virágot a kanna segítségével, amit újból vegyünk magunkhoz. A növényen másszunk ki a lyukból. A Cheshire nevű macska nem enged tovább, vágjuk el a játékát az ollóval. Szedjük fel az aranyhal edényét (17), majd balra a következő képen tegyük le a vizeskannát a földre.

A vízbe lejutva varázsoljuk el magunkat hallá. Útközben itt is szedjük a csillagokat, így tovább tart a mágiánk és az életünk. Keressük meg a robbanásvarázslatot (18) és a zselét (19)(?), amit az éhes medúza rögtön el is fogyaszt, és félreáll az útból. Ússzunk le a dugattyúig (20)(?), majd ez kell a rob-







FOTÓ: C–64

banás varázslathoz, amit a tenger fenekén a köveknél végezzünk el. Essünk le a nyílásba.

A felhőkön ugrálva vegyük magunkhoz a láthatatlanság varázslatot (21), a döglött egeret (22), a gyertyát (23) és a repülés varázslatot (24). Lent keressük meg a pénzt (25) is. a gyertyát vigyük az erdei elfekhez. A világossággal elűzzük őket, és máris miénk lehet egy toll (26). Ez a repülés varázslattal együtt madárrá változtat minket. A felhők felett megtaláljuk a főzés varázslatot (31) és egy kanál cukrot (28). Ezekkel szabadítsuk ki a mézeskalács-gyerekeket. A polcról vegyük fel a vízipisztolyt (27).

A kis sárkányok ide is utánunk jöttek. Ketten átengednek, ám a harmadikat meg kell ijesztenünk a pisztollyal. Fogjuk a kulcsot (29), és vigyük a házban található csapóajtóhoz. Ha rátesszük kinyílik az ajtó és lemehetünk. Az alsó macskának adjuk oda a döglött egeret, így nekünk adja az eddig féltve őrzött eltüntető krémet (30). Ez kell a láthatatlanság varázslathoz.

Repüljünk fel a házba. Ez elég nehéz lesz, ám többszöri próbálkozásra sikerülni fog. Ahol a gyerekek álltak most egy ajtó van. Ha belépünk meglátjuk a kívánságok kútját. Rakjuk rá a pénzt, és essünk le a kútból. Nem tudunk mit tenni, zuhanunk lefelé egészen a sárkány barlangjáig. Itt csak körbe-körbe mászkálhatunk, míg rá nem jövünk, honnan közelítsük meg a napolajat (32). Ehhez menjünk el balra, essünk le egészen addig, ahol középen csak egy kis kő van. Innen nagyot ugorjunk jobbra, rá a kisebbik építményre, majd megint jobbra a nagyobbikra. Lépjük át a banánhéjat, majd ugorjunk le a virág mellé. Innen csak essünk le a sárkányhoz, majd egy ugrás balra. Menjünk végig egészen a napolajig. Ezt ugyan ezen az úton juttassuk el a sárkányhoz, és szabadítsuk ki a királylányt.

P. P.

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		63
ZENE		49
JÁTSZHATÓSÁG		71
Összesen:		75

Exkluzív

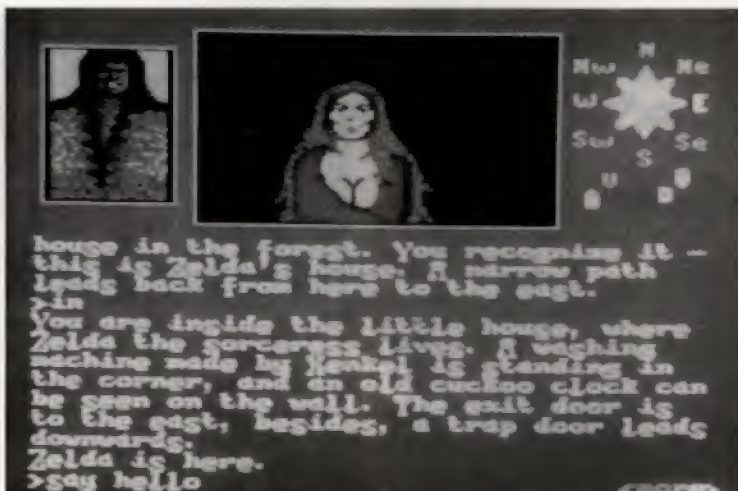
A mostani Exkluzívnak az kölcsönöz karácsonyi hangulatot, hogy egészen extra meglepetéseket tartogat számotokra. Találkozhattok egy régi ismerőssel, és egy egyedülállóan szép grafikákkal ellátott szöveges kalandjátékkal magyarul!

Először a régi ismerős. Tajti Attila egy újabb remekkel örvendeztetett meg bennünket, melynek címe Gravity (Connection II). Remek ötlet által vezérelve egy olyan „összeragasztós" programot kódolt, amiben nemcsak az összeillesztéssel, hanem a gravitációval is törődni kell. Ez magyarul azt jelenti, hogy a kockák lepotyognak a magasból, ha olyan mezőre mozgatjuk őket, ami alatt üresség tátong. A megadott színű kockákat kell egymáshoz tapasztani, azonban a többi kocka sem felesleges a megoldás során. Igen bonyolult, szép kivitelű játék, és bizton mondhatom, hogy hamarosan megjelenik a hazai boltok polcain is. (Attila egyébként dolgozik már két másik játékon is, amelyek szintén saját ötletből születtek. A címeik Brick Mania illetve Valley of Beer, de mivel az újságírói titoktartás kötelez, többet nem árulhatok el róluk...).

Magyar kalandjáték? Szinte már elfelejtettük ezt a szóösszetételt, hiszen egy igazán színvonalas game már nagyon régen nem született ebben a műfajban (tisztelet a kivételnek, továbbá akinek nem inge, ne vegye magára...). Ezért is szolgált nagyon nagy örömömre Olessák Róbert műve, a Gálya (The Galleon). Remek demot juttatott el az 576-hoz, igazi élvezet volt nézegetni a művet. Sajnos a hevenyészett kalandjáték-ismereteimet nem próbálhattam ki rajta, mert a játék önmagát vezérelte, nekem csak a SPACE nyomogatása jutott. Mindazonáltal a grafika majdnem tökéletes (a tájak frankók, a figurák azonban a begyes boszorkány kivételével kicsit gnómok), a szöveg/kép váltás korrekt, a szövegek frappánsak és igazi angolsággal íródtak, de jól érthetőek. Robi külön felhívta a figyelmemet a program különleges tulajdonságára: egyszerre két szereplőt is irányíthatunk (a kétbalkezes varázslót és testvérét, a hatalmas termetű, 1,5 m magas barbár harcost). Róbert karácsonyra tervezi a program 100%-os magyar verzióját, tehát mire ez a cikk megjelenik, lehet hogy már kész is lesz (hogy a boltokba mikor kerül, azt még homály fedi...).

Erre a hónapra ennyire futotta, egy kicsit rövid, de szerintem elég színes (és a kalandjátékosok szívét megdobogtató) összeállítás jött össze. Mindenkinek minden jót és PÚÉK (Programgazdag Új Évet Kívánok)!

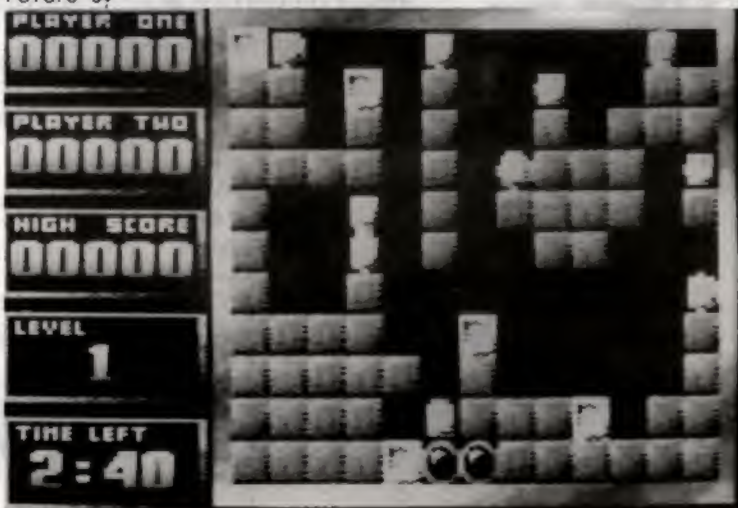
Zolee



FOTÓ: C-64



FOTÓ: C-64



FOTÓ: C-64

MIKE MURPHY TÖRVÉNYEI

Talán kevesen tudják, hogy a Murphy-család második legfiatalabb tagja, Mike Murphy számítógép-őrült. Mivel széles e világon milliók ismerik (és átkozzák) atyját univerzális igazságú axiómáiért, egy munkatársunk elindult, hogy megkérdezze az ifjú Mike-ot, tudna-e lapunk olvasóit érdeklő, komputeres környezetben érvényes bölcsességeket mondani nekünk. Nos, a fiatal Murphy nem volt rest tapasztalataiból egy csokorra valót a köz elé tárni. Hogy örökölte-e apja optimizmusát, azt döntsék el az olvasók.

HARDVER VONATKOZÁSOK

1. A számítógép-vásárlás axiómája

Ha tetszőleges számítógépet vagy számítógép-tartozékot vásárolsz, és megmutogatod az ismerőseidnek, fejcsóválva mindnyájan kijelentik, hogy tudnak egy helyet, ahol mindezt feleannyiért megvásárolhatod.

Kiegészítés: Vásárlás előtt felesleges ilyen információ miatt az ismerőseidet végigkérdezgetni, mert a vásárlás ELŐTT nem tudnak ilyen helyet.

Azonkívül, hogy a számítógéped a garancia lejártát követő napon romlik el (ha nincs garancia, lehet, hogy kapásból nem fog működni) a következő időpontokban fog elromlani a géped:

1. Amikor kölcsönadod valakinek.
2. Amikor a legújabb és legjobb programot ki akarod próbálni.
3. Amikor még néhány órád van arra, hogy egy munkát (program, cikk, stb.) befejezz. Ilyenkor minden ismerősöd, akinek hasonló gépe van, nincs otthon, nyaral, szintén rossz a gépe, stb.

Következmény 1: A gép javítása legalább 3 hétig tart, és legalább 5000 Ft-ba kerül, de legtöbbször a szerviznek pont olyan alkatrésze nincs, ami tönkrement.

Következmény 2: A gép a javítást követő 1 héten belül újból elromlik.

A fentieket gyakran tökéletesen helyettesíti a fenti műveletsor:

1. Szedd szét a gépeded.
2. Fújd ki belőle a port.
3. Rakd össze a gépedet (a probléma általában itt szokott lenni).

Tapasztalatok szerint a gép legérzékenyebb perifériája a joystick. A joystickről tudni kell a következőket:

1. Az első nap kiszakadnak a tapadókorongjai.
2. A második nap bedöglik egyszerre az összes tűzgomb.
3. A harmadik napon se jobbra, se balra, se le nem megy a joystick (legfeljebb felfelé).
4. Az összes ismerősöd joyánál 1–3. soha, vagy csak a vásárlást követő 1 év múlva következik be.
5. Ha a joystick valahogyan mégis működőképes marad, akkor meglátogat vízilabdázó unokaöcséd, aki jobban hozzá van szokva a versenytársak fejének víz alá nyomkodásához mint a joystick tekergetéséhez. Ne csodálkozz, amikor 17 percen belül három joystickedet töri ki a tövénél sűrű bocsánatkérések közepette.

Említésre érdemes még néhány, a lemezekkel kapcsolatos aranyigazság.

1. A NONAME lemezek 1–10%-a hibás. Ez a következőképpen oszlik meg: Az ismerőseidnek van összesen kb. 200 jó NONAME lemeze és 2 rossz. Neked két dobozban van 16 hibás, és 4, ami a második felvétel után megy tönkre.
2. Felesleges márkás lemezeket venni, mert ötször annyiba kerülnek, mint a NONAME, és Neked pont ugyananyi lesz hibás.
3. Ha egy lemeztől megakarsz örökre szabadulni, van sokkal egyszerűbb módja is, minthogy kölcsönadd: dobd ki egyszerűen a kukába.

Amigások figyelmébe! Jó, ha tudod, hogy

a) Mindenkinek, aki Nálad korábban, vagy utánad vett gépet, angol billentyűzete van, csak Neked van német.

b) Ha 1.2-es géped van: van egy csomó nagyon jó játék, ami csak 1.3-as gépen fut.

c) Ha 1.3-as géped van: van egy csomó nagyon jó játék, ami csak 1.2-es gépen fut.

d) Ha veszel egy alapgépet, ismerősöd mutat egy csomó jó programot, ami csak bővítővel és külső drive-al fut. Ha veszel egy bővítőt és egy külső drive-ot, ismerősöd mutat egy csomó nagyon jó programot, ami csak merevlemezről játszható. Ha veszel egy merevlemezt, ismerősöd mutat egy rakás szuper játékot, ami csak CDTV-n megy. Ha azt is veszel, addigra ismerősödnek már olyan új gépe van, ami messze veri az Amigát. Ki mondja, hogy az Amiga csak 50 000 Ft-ba kerül?

SZOFTVER VONATKOZÁSOK

AKI KÉSZÍTI...

Az öregem mondott már ezzel kapcsolatban néhány bölcsességet, de talán lehet még hozzátenni.

Ha profi fejlesztő vagy:

1. Két héttel azelőtt, hogy elkészülsz a programmal, kijön egy hasonló stílusú, csak sokkal jobb szoftver.
2. Két héttel azelőtt, hogy el kéne készülnöd, olyan problémák merülnek fel, amiket két hónap alatt sem tudsz kijavítani.
3. A megrendelőnek mindig az utolsó héten jut eszébe olyan apróság, ami miatt az egész programot át kell írni.
4. Minden hasonló foglalkozású ismerősöd kétszer annyit keres és fele annyit dolgozik, mint Te.

Sokan hívei az állandó Backupolásnak. Az én véleményem a forrásvédelemről a következő:

1. Ami csak egy helyen van meg, az biztosan el fog veszni.
2. Ami több helyen, az úgy vész el, hogy a régi változatot az újra másolod.

MIKE MURPHY TÖRVÉNYEI

3. A programod 100%-os bizonyossággal akkor is meg fog semmisülni, ha rajtad kívül bárkit a fejlesztő rendszer közelébe engedsz. Ha ért a számítógéphez, akkor azért, ha nem, akkor azért.

Elméletileg a program írásának legnagyobb idejét a hibák keresése emészti fel. Erről azonban mindjárt kiderül, mennyire nem igaz, ha megkérdezünk egy Igazi Programozót, aki döbbenten konstatálja, hogy 1000 vagy több soros programja a beírás utáni első futtatásra nem működik. Ilyenkor tőle a következő magyarázatokat kaphatjuk:

1. Felfedezett egy eddig ismeretlen processzor hibát.
2. Felfedezett egy eddig ismeretlen hibát a fordítóban.
3. A szövegszerkesztőnek valami újabb aljas trükkjét tapasztalhattátok.
4. Hardver hiba (meg kell vizsgálni a zsinórokat, kapcsolókat, stb. Lehet, hogy a takarító néni belekapaszkodott a főkapcsolóba, azért fekete a kép).

[Itt le kellett állítanom Mike-ot, mivel a jegyzeteinek vastagságából arra mertem következtetni, hogy még órákig tudna a programozással kapcsolatban mesélni. Talán majd legközelebb. Mielőtt folytatnánk azonban, könyörgött, hogy hozzáfűzhessen ehhez a témához egy egyszerű, de kézenfekvő matematikai tételt:]

... ÉS AKI HASZNÁLJA

A játékokkal tulajdonképpen nincs semmi probléma, eltekintve néhány apróságtól:

A játékok lélektana

1. A legtöbb játék eleve nem működik.
2. Ha működik, akkor kódszót kér.
3. Ha működik és nem kér kódszót, akkor nem tudsz a játékkal játszani.
4. Ha valahogy kibogarászod az irányítást, rájössz, hogy a játék rossz.
5. Ha a játék jó, akkor valahol a vége felé biztos, hogy ki fog fagyni, vagy legalábbis a megnyerés hiányozni fog.
6. Ha a fenti problémák egyike sem lép fel, vagyis egy kitűnő, működőképes, játszható programmal akadsz össze, ami igazi kihívást, felfedezési lehetőséget jelent, akkor kiderül, hogy már minden ismerősöd végigjátszotta hónapokkal ezelőtt.

A programok „utólagos kiegészítésével" kapcsolatban:

1. Csak azokon a játékokon nincs trainer, amelyekre kéne.
2. Amelyiken trainer van, azzal már nem is játszol.
3. Amelyiken trainer van, azon általában valami nincs: zene, megnyerés, stb. Ha nem látszik egyből, mi hiányzik, készülj fel a legroszszabbra! A tétel természetesen nem fordítható, vagyis a trainer hiánya nem jelent működőképes változatot.

Axióma: Egy program sem ér annyit, amennyit fizetsz érte.

Nem szabad megfeledkeznünk a digitális élősködőkről sem:

1. Minden lemezeden, amin nincs írásvédés, függetlenül attól, hogy kikapcsolod-e a géped, állandóan használod a vírusirtót, stb. előbb-utóbb lesz egy vírus. Szerencsés esetben ez csak a lemezt teszi tönkre, kevésbé szerencsés esetben a meghajtót, a gépet, a monitort, és az utca áramellátását. Nem triviális következmény: előbb-utóbb a nem írásvédett lemezeidre is kerül vírus.
2. Az a vírus, amely ellen nincs vírusirtó, mindig először a Te lemezeidet teszi tönkre.
3. A vírusok kizárólag a jó és hibátlan programjaidat teszik tönkre.
4. A barátaid is.

Ha esetleg másolsz, jó , ha tudod:

1. Ha VERIFY nélkül másolsz, a másolat biztos, hogy nem fog sikerülni.
2. Ha a jó játékot másolsz, biztos, hogy nem fog sikerülni.

Következmény: Jó játékot tök mindegy, hogy VERIFY-val vagy anélkül másolsz.

3. A másolásnál a következő problémák fognak fellépni (legalább egy):

a) Az üres céllemezt átmásolod a forrásra. Ez leginkább akkor fordul elő, ha a forrás az egyetlen az országban (már mindenki más letörölte, saját fejlesztés és már egy éve készül, stb.).

b) A 2. lemezt kétszer veszed fel, a harmadikat egyszer sem. (Következmény: a program rögtön az elején bekéri a 3. lemezt).

c) Már az eredeti is hibás.

Ha a másolat egész véletlenül sikerül, lásd a Játékok lélektana c. szekciót.

Fontos, hogy soha ne rakj rendet a lemezeid között, mert kiderül, hogy milyen sok hiányzik.

Mike Murphy

Karácsonyra megnyerheted számítógépedet, egy AMIGA-500-at.

SIMON RÓBERT (Szolnok) a szerencsés előfizetőnk, aki megnyerte.

CARTRIGE-OKAT NYERTEK

GERGŐ FERENC, Budapest
RUZSA ISTVÁN, Szeged
TAMÁS PÉTER, Debrecen

LEMEZEKET NYERTEK

SZEREI ZSOLT, Eger
JUHÁSZ PÉTER, Komárom
SZABÓ KÁROLY, Budapest
MRAVIK PÁL, Bátaszék
HALMÁGYI HENRIK, Békéscsaba
BOROS ISTVÁN, Budapest
NAGY PÉTER, Budapest
RÁCZ RÓBERT, Zákányszék
SZABÓ BALÁZS, Paks
TIHANYI ZOLTÁN, Mosonmagyaróvár

T-SHIRTS NYERTESEK

NYITRAI ZSOLT, Kiskunhalas
PETŐ LÁSZLÓ, Kaposvár
SZABÓ SÁNDOR, Budapest
FARKAS FRIGYES, Budapest
TÓTH ISTVÁN, Salgótarján
BOCZONÁDI KÁROLYNÉ, Budapest
MAGYAR TAMÁS, Mosdós
IMRE LÁSZLÓ, Mogyoród
WEINER ATTILA, Baja
GÁVAI ISTVÁN, Miskolc

Szerkesztőségünk Simon Róbertnek Budapesten adja át az AMIGA-500-ast. További nyerteseinknek postán küldjük el a nyereményeket.

A nyerteseknek gratulálunk!

Játék tallózó



Alien Storm

Ismét divatba jöttek az „Idegenek", hiszen három cég is piacra kívánja dobni saját „Alien"-eket felvonultató játékát (Alien Storm, Alien 3, Alien Breed). Elsőnek az U.S.GOLD készült el az AS-al. A játék egy átlagos SEGA arcade gépről készült átirat, s mint ilyen, leginkább csak arra jó, hogy a készítők és a játékosok addig elfoglalják magukat vele, amíg valami jobbat nem találnak. Az AS-ban három karakter közül választhatunk, hogy kivel kívánjuk irtani az inkább már nevetségesnek, mint ijesztőnek kinéző szörnyikéket. A figurák irányítása idegesítő, a játék akadozó, a túlélés inkább múlik a szerencsén, mint reflexeinken és tudásunkon. Hat küldetés vár ránk, amelyek további mellékpályákat tartalmaznak. A pályák 3 típusba sorolhatók: egyszerű idegenlövöldözés, Op. Wolf stílusú célbalövés és horizontálisan scrollozó „futó-vadlövés". A grafika mindkét gépen szép, de főleg C–64-en (régen láttam már ilyen jól kidolgozott sprite-okat). Valami jobb játékba kellett volna fektetnie a rajzolónak a tudását.



Outrun Europa

Az Out Run és a Turbo Out Run után az U.S.GOLD piacra dobta az autóversenyes játékok őseinek folytatását, az OE-t, amely az első olyan igazán gyors program, melyben a tereptárgyak rajzai is klasszak. Ezúttal nem kellett a játéktermi géphez igazodni, mert a program nem konverzió, hanem eredeti ötlet alapján készült, s érdekes sztorija van: egy szuperkém szupertitkos iratokkal teli táskáját egyszerűen ellopják. Hősünk tehát felpattan az első útjába kerülő járműre (történetesen egy motorra), s a fickó nyomába ered. A hajsza egész Európán át folytatódik – Anglia, Franciaország, Spanyolország, Olaszország, Svájc és Németország útjain, vizein. Emberünk mindig más és más járművet talál, egy-egy gazdátlan motor, jetski, motorcsónak, Porsche, sőt még egy Ferrari F–40-es is segítségére lesz. Hogy mégse legyen olyan rózsás a helyzet, egy ellen-ellenügynök és a rendőrség is nyomába szegődik.

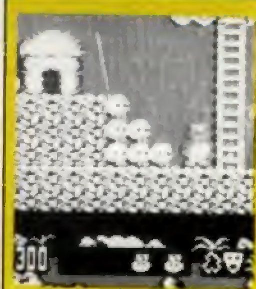
A játék irányítása borzasztó barátságos, ez az első autós program, ahol egy kis fékezéssel is úton lehet tartani a járművet, s nem sodródunk ki másodpercenként. A képernyőn láthatjuk a rendelkezésre álló időn és a sebességünkön kívül azt is, hogy éppen melyik üldözőnk ért utol minket. Gyűjthetünk rakétákat, melyekkel az ellenfelek hidegre tehetők, és használhatjuk a korlátozott számban rendelkezésre álló szuper-turbó-gyorsítókat is. A grafikát tekintve a C–64-es verzió egyszerűen bájos, magasan veri minden hasonló stílusú társát. Hogy miért? Nem sok ehhez hasonló gyorsaságú program létezik, ilyen profin működő oldal és háttérgrafikával. Az Amiga verzióról nem lehet sokat mondani, szép és tökéletesen dolgozik. A zene a szokásos tinglitangli Out Run stílusban szól.



Last Battle

A LB egy igazán különös játék. Stílusát tekintve egyszerű verekedős program, tehát már eleve nem veheti fel a versenyt mondjuk a „Robin Hood"-dal, de nagyon igényesen van kidolgozva. Persze, itt nem a grafika gyakorlati szépségére gondolok, hiszen pl. a T2 jobban néz ki, de mégis egy olyan igazi „egész" munka. A sprite-ok elég nagyok, a hátterek változatosak, hősünk haladási útvonalát térkép mutatja, találkozhatunk más szereplőkkel is, akikkel a kontaktusteremtés ugyan automatikus, de mégis ezek azok a kis dolgok, amik megmelegítik az „beat em up" rajongók szívét. Persze vannak negatívumok is: eszméletlenül nehéz az egyszerre két irányból támadó ellenfeleket leütni, nem egyszer oda-vissza végig kell járnunk egy útvonalat, a zene pedig baromira idegesítő. A grafika mindkét géptípuson jó (dzsepeníz stílusú!), de ennek ellenére csak a stílust kedvelőknek ajánlom. De nekik feltétlenül!

Tarzan goes Ape



Ha jól akarsz szórakozni kb. egy fél óráig, és úgy határozol, hogy ezt egy mászkálós játékkal teszed, akkor próbáld ki a TgA-t. Remek munkát végeztek az egyébként zsenge színvonalú „budget-game"-eket ontó Code Masters programozói. A felfelé scrollozó 3 pálya nem a legkidolgozottabb grafikájú, a sprite-ok sem elsőrangúak, de egy ilyen stílushoz remekül megfelelnek. Az ellenfelek és a kétbalkezes főhős csúcs aranyosak, nevettetőek. Ha végigbotladozunk a három szinten, akkor az End Screen-en elnyerhetjük méltó jutalmunkat: Tarzan felszabadul egy gonosz átok alól, és visszaváltozik a vonzó Tarzannévé, Jane-né.

Zolee

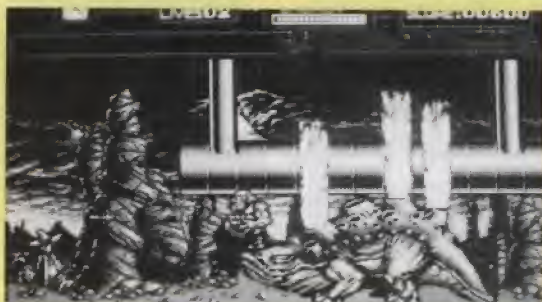


Super Space Invaders

A SSI aztán tényleg az a játék, amiről nem lehet sokat mondani, hiszen elődjét (elődjeit) mindenki ismeri. A játék tipikus példája annak, hogyan kell egy „ősleletet" 1991-es formába önteni. Végy egy halom idegent, tedd őket a képernyő tetejére. Végy egy űrhajót, tedd alulra, majd ereszd egymásnak őket. Most jön az 1991! Rajzolj hozzá bombasztikus intro-t, komponálj hozzá dögös zenét, iktass be néhány extra fegyvert (melyeket a joy lefelé húzásával tégy aktivizálhatóvá), nem árt néhány új poén sem (őrizendő elrablásra ítélt tehenek, „pause" pillangók, felpuffadó idegenek, meglepetés megnyerés), ja, és lehessen egyszerre ketten is küzdeni. Persze legyen a képernyőn színkavalkád, s máris biztos a siker. Tényleg biztos?

Rubicon

Ez a játék lesz valószínűleg a HEWSON utolsó C–64-es munkája, talán ezért a cég most igazán kitett magáért: a Rubicon-t a mindig szuper grafikájú programokat készítő Double Density csoporttal dobatta össze. Aki emlékszik a „Hell Hole" című játékra, az kb. tudhatja, mire számíthat: folyamatos akció, ellenfelek tömege, őrült joystick rángatás. A R-t a többi lövöldözős program közül extra szépségű grafikája emeli ki – a pályák elején, közepén, végén találkozhatunk képernyőnyi méretű dögökkel, amelyeket legalább olyan nehéz kinyírni, mint amilyen nehéz volt megrajzolni. Az extra stuffokkal csinján bántak a programozók, néhány tűzerő növelő dolog és érdekes közlekedési eszközön kívül semmi sem segíti szegény hősünket, aki a mutánsokkal teli Koala sziget megtisztítására vállalkozott. Tök jó ötletnek tartom, hogy az energiaveszteség a főhős színének folyamatos eltűnésével jár együtt – az amatőrök hamar beszürkülhetnek, mert a játék nem könnyű! A grafika mint már említettem igen szép, C–64-esen is, Amigán is. A zene felejthető.





Wacky Races

Nem tudom miért (illetve tudom), de ki em állhatom a HI-TEC és az ENIGMA VARIATIONS játékait; egytől-egyig rossz mindegyik. Arra is kiváncsi vagyok, mikor fogynak már el a Hanna-Barbera rajzfilmhősök, melyekről idétlen programjaikat csinálják. Ezúttal a „Flúgos Futam" szereplőinek kalandjait élhetjük át, a szokásos „bombasztikus" formába öntve. Megpróbálom a Kisdobosok 6 pontjába szedni, miért nem tetszik a WR:

1 – semmitmondó debil a grafikája (egyedül „Mardel" aranyos); 2 – nyegle bimbam zenéje van; 3 – tolomajoy-t, szurkálókabütyökkel mindössze a feladat; 4 – véget nem érő hosszúak a szintek; 5 – semmi változatosság nincs benne; 6 – a 2 éves húgom is kiröhögte.

Azért nem kell véresen komolyan venni a fentieket, hiszen akadhat olyan, aki éppen az ilyen játékokat kedveli. Nekik jó szórakozást!

by B

TOP LISTA

1991 december

AMIGA

- KING'S QUEST V.
- RODLAND
- RISE OF THE DRAGON
- LORD OF THE RINGS
- OUTRUN EUROPE
- NEBULUS II.
- ROBIN HOOD
- FATE-GATES OF DAWN
- SCOOBY DOO & SCRAPPY DOO
- HERO QUEST II.

C–64

- TURBO CHARGE
- ROLLING RONNY
- RODLAND
- LORD
- SWORD & ROSE
- RUBICON
- SLIGHTLY MAGIC
- MECHANICUS
- I WANT MORE DIAMONDS
- STRATEGO



Egy nemzet születése

UTÓPIA

Az ember évezredek óta álmodozik egy hihetetlenül magas életszínvonalú szupertársadalomról. A korrupt, kiszipolyozott, kiégett Földön ez már nem valósítható meg, de itt az új lehetőség az emberiség számára, a távoli planétákon létesített kolóniák. Talán ezeken a maximálisan megtervezett településfejlesztéssel el lehet érni, hogy felépüljön Utópia, az abszolút életszínvonal városa.

Egy siker-játék készítésének kétféle receptje van: 1. Találj ki egy jó eredeti játékot (gyakorlatilag lehetetlen, kivétel pl. Lemmings) 2. Végy néhány sikeres játékot, és mixeld össze őket. A 2. receptet követték az Utópia szerzői, amikor elkészítették Populcus stílusú Sim City-jüket, amely a jövőben játszódik. A jelenleg oly divatos „isten-játék" kategória egy új példányával biztos sikerre számíthattak.

A programban egy, már valakik által lakott bolygót kell a galaktikus szövetség számára civilizálnunk. Célunk, hogy minél magasabbra feltornásszuk életszínvonalunkat (Quality of Life, QOL). A szokásos Sim City-féle gazdálkodást, építkezést kissé izgalmasabbá teszi, hogy a bolygón lakik másik értelmes faj, amely a technikai fejlettség különböző szintjein áll, és előbb vagy utóbb megtámad minket.

A játék egy nagyon szépen megtervezett izonometrikus pályán játszódik. Az irányítás teljesen ikonvezérelt, könnyen megtanulható. Egyetlen hibája, hogy kicsit nehézkes kiválasztanunk egy-egy mezőt, a kurzor ide-oda csúszkál.

A feladatunk a rendelkezésünkre álló összegből a kolónia működéséhez szükséges épületek gyártása, mint például lakóház, erőmű, bánya, stb. Ezt az összeget havonta növelik az adóbevételek, és kezdetben a Földtől kapott támogatás. Az alapvető módszer igen egyszerű: lehetőleg ne nagyon költsünk többet egy hónapban, mint amennyi befolyik. Szerencsére, ha az adót növeljük, a lakosság nem vándorol ki, mint a Sim City-ben, csak kevésbé szaporodik.

A játék főmenüjében, amit először megkapunk, kilenc ikon látható. Ezek jelentése balról jobbra, fentről lefelé a következő:

1. Tutorial. Ez a gyakorló játék, nincsenek ellenfelek, különleges események, de feltalálni sem tudunk semmit.
2. Load.
3. Save.
4. Zene betöltése.
5. Pálya választása. Itt kezdhetünk „éles" játékot. A pályák természetesen nehézségi sorrendben vannak, az elsőben ellenfeleink primitív sárkányrepülőkkel támadnak igen hosszú idő múlva, az utolsóban nagyon hamar, nagyon jól felfegyverezve.
6. Save disk formázása.
7–8. FX, Music on/off.
9. Játék indítása.

JÁTÉKOT VEZÉRLŐ IKONOK

1. Építés.
2. Radar.
3. Bulldózer.
4. Jelzőzászló.
5. Üzletelés.
6. Kolónia-információ.
7. Lakosság elosztása.
8. Kémkedés.
9. Pause.
10. Kilépés főmenübe.

Az ÉPÍTÉS funkcióval gyárthatunk le egy épületet, ha van rá elég pénzünk. Ezek közül a legtöbbnek a jelentése egyértelmű. Flux pod-ra az energia elosztásához van szükség, egymástól adott távolságra kell őket felállítani. A chemical plant termeli az üzemanyagot, a bánya az ércet (csak ott, ahol van! ld. radar). A hydroponics az élelmet, a life support a levegőt termeli, energiát a solar panel-ek és a power station-ok.

A RADAR funkcióval globális rálátást kapunk kis településünkre, és megtudhatjuk, hol lehet ércet és üzemanyag-alapot bányászni. Ez utóbbiakat csak akkor látjuk, ha a lelőhelyet a radar is be tudja fogni. Innét gyorsabban megtalálhatunk mindent, ha már túl nagy és túl bonyolult a városunk.

A BULLDÓZER funkcióval semmisíthetünk meg egy épületet.

A JELZŐZÁSZLÓval kis zászlókat rakhatunk le, amikkel a tankokat és repülőket irányíthatjuk.

Az ÜZLETELÉS az üzletelő komputerén keresztül történik (ami néha elromlik). Az első képernyőn beállíthatjuk, hogy a termékeink hány százalékával akarunk kereskedni, és mennyi pénzzel járulunk hozzá a civil és a katonai kutatáshoz. A második képernyőn adhatunk el és vásárolhatunk. Először jobb oldalt clickeljünk rá a kívánt árucikkre, majd fent adjuk meg, hogy vásárolni vagy eladni akarunk. Eladni akkor lehet, ha van rá igény (DEMAND), venni akkor, ha van mit (SUPP). Profi játékos már az árfolyamokat (PRICE) is figyeli. A gyémántokat az érc mellett a bányák termelik, a technikai cikkeket a workshop-ok, a fegyvereket az armament laboratory-k.

A KOLÓNIA-INFORMÁCIónál a kolónia vezető tanácsánál érdeklődhetünk a lakosság megoszlásáról, a különböző épületek számáról, a kutatás állásáról és szükségleteiről, a kolónia termeléséről és szükségleteiről, pénzügyi mérlegünkről, katonai sikereinkről és kudarcainkról. Érdemes a kolónia adminisztrátoránál gyakran érdeklődni, mert azonnali problémák adódhatnak abból, ha valaminek a havi termelése kevesebb a felhasználásnál.

A LAKOSSÁG ELOSZTÁSA ikonnal megadhatjuk, hogy hány embert rakunk a kórházakba, fegyvergyárakba, kutatólaboratóriumokba, stb. A MAX. TECH. adja meg, hogy komplexumaink maximum hány embert tudnak foglalkoztatni, a REQUIRED TECH.-et ennél nem érdemes magasabbra állítani.

A KÉMKEDÉS igen fontos. Először is egy security hq-t kell építenünk, majd kémeket kell kiképeznünk (ld. előző pont). Ezután a kémkedésnél adnunk kell a titkosszolgálatnak legalább 5000–10 000 creditet. Hamarosan kezdenek szállingózni az idegen településről az értékesnél értékesebb információk.



LABORATÓRIUMOK

Fontos eleme a játéknak a fejlődés. Ehhez kutatólaborokat kell építenünk, tudósokat kell kiképeznünk, és pénzt kell adnunk a kutatáshoz (ÜZLETELÉS, civil és katonai hozzájárulás). Tudósaink továbbfejlesztik meglevő berendezéseinket, és újakat találnak ki.

FEGYVERKEZÉS

Előbb-utóbb eljön az idő, amikor megtámadnak minket. Nem árt ezt felkészülten várni. A tanképítő üzemek automatikusan gyártják a tankokat. Egy tankot úgy irányíthatunk, hogy a jobb gombbal ráclickelünk. Ilyenkor küldhetjük őket egy már lerakott jelzőzászlóhoz vagy az ellenséges városhoz. A repülőgyáraknál először a bal gombbal ráclickelve meg kell adnunk, hogy milyen légijárművet gyártsanak. Ez igen időigényes, ezért nem árt, ha jónéhány repülőgyárunk van. A repülőgyárak közelébe építsünk felszállópályákat. A repülők irányítása hasonló a tankokéhoz.

Vannak ezen kívül még lézerágyúk, amik automatikusan lövik a közelükbe jövő ellenséget, rakéták, amikre rá kell clickelnünk, ha az ellenség a radarok hatósugarába ér, hogy kilőhessük őket. Telepíthetünk aknazárat is, ha elég pénzt öltünk a katonai kutatásba.

Ha komoly hadseregünk van, elküldhetjük tankjainkat és repülőinket az ellenséges városba, hogy lerombolják.

Az Utópia egy jól kitalált program, rengeteg lehetőséggel és meglepetéssel. Minden pályán más a háttér, és teljesen más típusú civilizációval kell szembenéznünk. Tehát a változatosságra nem panaszkodhatunk. Sajnos, az ellenséges várost nem láthatjuk, pedig ha ezt megoldották volna, talán lehetne a játékot egymás ellen is játszani (és az egész kicsit hangulatosabb lenne). Kár, hogy a játéknak nincs igazi végcélja: az ellenfél legyűrése után gyűjtögetjük a QOL-t és kész. A Sim City kedvelőinek azért mindenképpen ajánlom.

Mike Murphy

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	96	
ZENE	74	
JÁTSZHATÓSÁG	88	
Összesen:	90	

CSEVEGŐ

A bevezető helyett inkább rögtön a lényegre térek:

Szánom-bánom bűnömet, de nagy hibát követtem el a 91/10-es számban. Emlékeztek a Mystic Zone ismertetőre az Exkluzívban? Ott azt merészeltem írni – maximális jóindulattól vezérelve –, hogy a program saját ötlet. Ezzel akkora lavinát indítottam el, hogy az egészen elképesztő. Levélhegyek tornyosultak minden nap az iroda előtt, amelyekben felháborodott hangon korholtatok, hogy hogy írhattam ekkora baromságot?! Elnézést kérek, helyesbítem magam: a Mystic Zone Christopher Black sci-fi író műve, magyarul pedig az egyik régi Roburban (14. szám) jelent meg. Exkuzálom magamat!

Más. A Wreckers-hez Cornelius fedőnevű olvasónk küldött egy kis ötletcsokrot. Lássuk! A zsilipajtón keresztül ha a gépbe jutunk, az alábbi módon lehet onnan kijönni: folyamatosan nyomjuk felfelé a joyt, míg a „kígyó" középre nem áll. Ha beállt, automatikusan visszakerülünk a bázisra. Ha egy kis szkafanderes figurát irányítunk, akkor kívül a zsilipajtó fölött egy kék négyzetet láthatunk fehér IN felirattal. Ehhez hozzáérve szintén visszakerülünk a bázisra. Arra kell ügyelni, hogy ne barangoljunk messzire és figyeljük a Generátor és az Atmoszféramutatót. Ha a generátor-érték fogy el, megállunk és mozgathatatlanná válik az emberke, ha az atmoszféra, akkor kapálódzva megfullad emberkénk. (Remélem használhatóak a tippek, én nem játszottam a W-vel. Zolee).

Más. Többen kérdezték, hogy hol lehet az Amiga-tartozékokat (memóriabővítő, külső drive stb.) venni. Nos én konkrét címeket ide nem írhatok le, mivel a rovat címe nem Hirdető, hanem Csevegő, de azért talán nem árulok el titkot, mikor azt írom, hogy talán a számítástechnikai szakboltokban próbálkozzatok. A hentes valószínű nem foglalkozik az üggyel. Talán csak tippként elmondanám, hogy érdemes a Budapest Extrát (avagy a helyi megfelelőjét) illetve szaklapok hirdetéseit (pl. 576 hátlap) átböngészni. Akinek pedig ez drága lenne, az próbálkozzon a jó öreg bevált módszerrel: change money (black), get up early, get into car, drive to Austria, buy cheap (?) accessories, smuggle in the things into Hungary, be happy (lehet, hogy nem is lenne rossz ötlet egy Amiga vásárlásának kálváriáját megprogramosítani. Tuti siker!).

Más. Az 576 egyenlőre nem tervezi olvasói hirdetési rovat indítását. Amúgy is minden hónapban 5–6 programleírást ki kell hagynunk, mert helyszűke miatt nem fér be az újságba. A hirdetési rovat méginkább megrövidítené a terjedelmet.

Más. Számos (azaz számszerint négy) meghívót kaptunk csapatoktól, hogy a partyjukat látogassuk meg. Nagyon jólesik tudni, hogy gondoltok az 576-os stábra is, de sajnos igen elfoglaltak vagyunk az utóbbi időben (az újság arculatán elvégzendő változtatásokon dolgozunk; se éjjelünk, se nappalunk). Tehát sorry mindenkitől, de ez van. Reméljük, hogy munkánk gyümölcse elég ízletes lesz Számotokra is. Más. Azt hiszem nem lehet elégszer elmondani: aki feltétlen választ vár a levelére, az mellékeljen VÁLASZBORÍTÉKOT is! Természetesen FELBÉLYEGZETTET! Azt hiszem, itt az ideje, hogy befejezzem a szócséplést, mivel mikor ezt a cikket írom éjjel negyed kettő van és még négy másik cikkem is a levegőben lóg. Mindenkinek kellemes karácsonyt és programgazdag új évet kívánok (PÚÉK)!

Zolee

Ára: 98,– Ft

Legolcsóbban Bécsben az OPI–tól!



Lemezek	5.25" DS/DD	310 ATS/100 db
	5.25" DS/HD	570 ATS/100 db
	3.50" DS/DD	520 ATS/100 db
	3.50" DS/HD	1140 ATS/100 db
lemeztartó doboz		125 ATS
AMIGA 500 bővítővel		5490 ATS
AMIGA 2000		8900 ATS
Külső meghajtók:		
	5.25" Floppy	1908 ATS
	3.50" Floppy	1241 ATS
Amiga Action Replay		1408 ATS
Amiga AT KÁRTYA		3325 ATS
Amiga 2000 bővítő		2500 ATS
Philips Color Monitor		3700 ATS
AT-286 SET		12491 ATS
AT-386 SET		23325 ATS
AT-386 SX		16658 ATS

1.000,– ATS feletti vásárlás esetén az árak nettóban értendők.

Commodore 64	1908 ATS
Commodore 1541-II	2075 ATS

NINTENDÓ játék, televíziók, videók, magnók nagyon olcsón kaphatók nálunk!
Amiga vásárlásakor ajándékba 10 lemezt kap!

Készséggel állunk kedves vásárlóink rendelkezésére.
Magyarul beszélünk.
Kérjen részletes tájékoztatót telefonon.

OPI

Elektrogeräte- und Computer-Handelsgesellschaft m.b.H.
1020 Wien, Taborstraße 25
Tel. (43) 222/214 46 82 Fax. (43) 222/214 67 71

*

Nyitva: naponta 9–18 óráig
szombaton 9–18 óráig